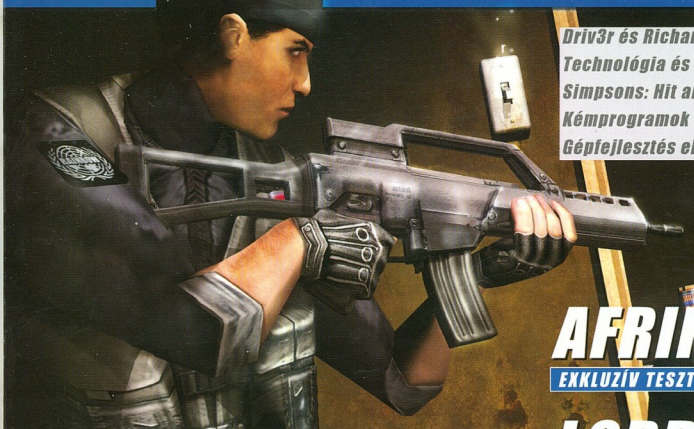
2 teljes játék: WINTER OLYMPIC és BATTLE RACE 3D

EXKLUZÍV! HAEGEMÓNIA – A SOLON HAGYATÉKA

GÁSPÁR ANDRÁS 36 OLDALAS NOVELLÁJA

pc. games

pc-s játékmagazin 2004-1/2



Driv3r és Richard Burns Rally .....szuperbemutatók
Technológia és tudomány .....a jövő vívmányai
Simpsons: Hit and Run .....rajzfilm GTA3 módra
Kémprogramok a színen .....rejtett adatgyűjtés
Gépfejlesztés előtt .....buktatók és átverések

fókuszban:

AFRIKA KORPS

EXKLUZÍV TESZT ÉS VIDEO KIZÁRÓLAG NÁLUNK!

LORDS OF EQ

AZ EVERQUEST HŐSKORA - STRATÉGIA FELSŐFOKON

COLIN MCRAE 04

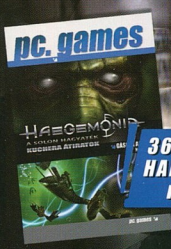
A BAJNOK TURBÓSEBESSÉGGEL TÖR ÚJRA AZ ÉLRE

GAME MEDIA
2004 január 1198 ft

2 MESTER3AS

2004 legjobb taktikai FPS-ei

Tom Clancy's Rainbow Six 3 Athena Sword
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre
Joint Operations Typhoon Rising



36 OLDALAS HAEGEMONIA novella

CD tartalom:

3 BONUSZ TELJES VERZIÓ
WAR OF CONQUEST
CAVESHIP
HELLCARRIER

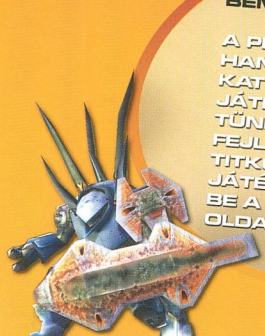
+ demo és video válogatás

HÍREK, INFORMÁCIÓK, ÉRDEKESSÉGEK

A PLAY ZONE MINDEN SZÁMÁBAN KITEKINTÜNK A NAGYVILÁGBA, BESZÁMOLUNK A LEGÚJABB FEJLESZTÉSEKRŐL, FELLEBBENTJÜK A FÁTYLAT A BEJELENTETT JÁTÉKOKRÓL. HÍRÖSSZEFOGLALÓNKBAN OLYAN TÉNYEKET ÉS INFORMÁCIÓKAT OLVASHATSZ, MELYET NEM TALÁLSZ MEG SEHOL MÁSHOL!

BEMUTATÓK, ELŐZETESEK

A PLAY ZONE NEMCSAK HÍREKET, HANEM KOMPLETT BEMUTATÓKAT IS KÖZÖL A LEGÚJABB JÁTÉKOKBÓL. BETEKINTÜNK A LEGISMERTEBB FEJLESZTŐMŰHELYEKBE, TITKOS PROJECTEK ÉS ÚJ JÁTÉKOK MUTATKOZNAK BE A PLAY ZONE OLDALAIN.



PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE

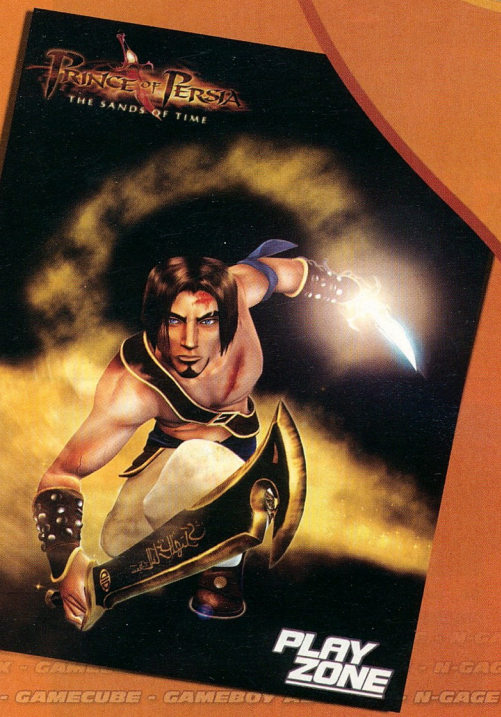
UBE - GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
E - GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
MEBOY ADVANCE - N-GAGE
BOY ADVANCE - N-GAGE
Y ADVANCE - N-GAGE
DVANCE - N-GAGE
VANCE - N-GAGE
ANCE - N-GAGE
NCE - N-GAGE
CE - N-GAGE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, GUIDE-OK

A PLAY ZONE FŐ ERŐSSÉGE MINDEN ESETBEN A HATALMAS LEÍRÁSOKBAN REJLIK. KIVESÉZZÜK A LEGÚJABB JÁTÉKOKAT, LEÍRJUK A LEGAPRÓBB DOLGOKAT IS, AMIT TAPASZTALUNK. HA ELAKADTÁL EGY JÁTÉKBAN, VAGY CSAK PUSZTÁN ÉRDEKELNEK A RÉSZLETEK, AKKOR A PLAY ZONE-BAN MINDEZT MEGTALÁLOD.

TIPPEK, TRÜKKÖK

TERMÉSZETESEN NEM LEHET MINDEN JÁTÉKRÓL HATALMAS VÉGIGJÁTSZÁSOKAT KÖZÖLNI, ÉPP EZÉRT SOK PROGRAMHOZ CSAK RÖVIDEBB FORMÁBAN, A TIPPEK, TRÜKKÖK ROVATBAN NYÚJTUNK SEGÍTSÉGET. AZONBAN ITT IS TALÁLHATTOK ÉLETMENTŐ INFORMÁCIÓKAT A LEGFRISSEBB JÁTÉKOKHOZ.



Ajandék A2-es szuper-poszter!

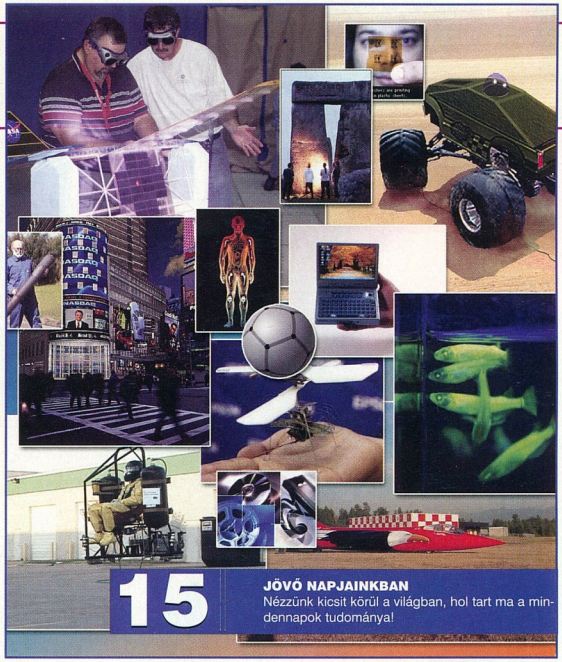
PLAY ZONE

- GAMECUBE - GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
GAMECUBE - GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
AMECUBE - GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
ECUBE - GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
UBE - GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
E - GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
GAMEBOY ADVANCE - N-GAGE
MEBOY ADVANCE - N-GAGE
BOY ADVANCE - N-GAGE

Sziasztok!

Újult erővel indulunk neki ennek az évnek, reméljük Ti is sikeresen túlestetek a nagy bejgli evésen, és szilveszteri mulatozáson. Komoly feladatokat tűztünk ki magunk elé, melyek nagy részével már a következő számunkban találkozni fogtok, de az már most látszik, hogy az egész 2004-es év munkásan fog telni. Persze ez egyáltalán nem baj, hiszen nagyon kedveljük készíteni nektek a PC.GAMES-t és szerencsére úgy vesszük észre, Ti is kedvelitek a produktumot, amit leteszünk elétek. Az egyenletes és jó minőség mellett a fejlődést sem lehet megállítani természetesen, többek között ez vezérel bennünket a lap és mellékleteinek jövőbeli terveinek elkészítése közben. Az első lépcsőben a DVD körül újítottunk be rendesen, továbbra is tartjuk magunkat a dupla DVD-s megjelenéshez, szerencsénkre hihetetlen sok anyag áll a rendelkezésünkre minden szám elkészítéséhez. A CD-s lap is átalakul majd nemsokára, de legalábbis igyekszünk majd meglepetéseket okozni nektek a következő számokban. Sajnos azonban volt valami, amit nem kerülhettünk el, kényszerű áremelésként a CD-s lap ezentúl 1198 Ft-ba kerül, régóta tervezgetjük a sima lap árának emelését, azonban most már az ÁFA tartalom emelkedése miatt nem kerülhettük el ezt a szomorú dolgot. Reméljük, ez nem vette el a kedveteket az olvasástól, vágjunk bele a mostani PC.GAMES-be, és a 2004-es évbe.

a szerkesztők



15

JÖVŐ NAPJAINKBAN
Nézzünk kicsit körül a világban, hol tart ma a mindennapok tudománya!

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

21 | BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

24 | JOINT OPERATIONS

26 | RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

28 | PAINKILLER

30 | FIRESTARTER

31 | GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

32 | SIMPSONS: HIT AND RUN

34 | BEYOND GOOD & EVIL

46 | ARMED & DANGEROUS

STRATÉGIA

41 | DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

44 | BATTLE MAGES

46 | SPELLFORCE: ORDER OF DAWN

50 | LORDS OF EVERQUEST

KALAND / RPG

55 | WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC

56 | WEIRD WAR

58 | NEVERVINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

60 | DEUS EX: INVISIBLE WAR

63 | STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

SZIM / SPORT

67 | RICHARD BURNS RALLY

68 | COLIN MCRAE RALLY 04

70 | CRAZY TAXI 3

72 | DRIV3R

74 | X2: THE KHAAK THREAT

21 **BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE**
A Black Hawk Down film, majd a játékfeldolgozás is hatalmas sikert aratott. Hamarosan elkészül az első kiegészítő is.

82 **VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK**
Nagy a választék, nehéz a döntés. Segítségül néhány vásárlási, beszerelési tanáccsal szolgál cikkünk.

41 **DESERT RATS VS- AFRIKA KORPS**
A Digital Reality újabb stratégián dolgozik, elsőként nekünk mutatták meg, hogy mitől döglik a légy.

72 **DRIV3R**
Újabb bűnözési hullám indult be Miami utcáin. Itt az idő, hogy a rosszfuúk körmére nézzünk.

2004 JANUÁR

HARDWARE

76 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
77 | WINDOWS LONGHORN

78 | HARDWARE NEWS
80 | PIACI KÖRKÉP
82 | HW TIPPEK-TRÜKKÖK
85 | ERICSSON P900
86 | DIVX-ES ASZTALI DVD LEJÁTSZÓK

82 | KÉMPROGRAMOK
83 | TOTAL COMMANDER PLUGINOK

EGYÉB

90 | MMORPG KÖRKÉP

93 | DVD TARTALOM
94 | HELP
96 | LEVELEZÉS
97 | HU-MOR-ZSÁK
98 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

A játékok világában nincs megállás, karácsony ide vagy oda, a gyártók még az ünnepek alatt is ontották magukból a demókat, videókat. Szűkösnek bizonyult a DVD korongunk közel 9 GB-os kapacitása is, rengeteg jó cucc felkerült, de volt, amit a helyszűke miatt fájó szívvel ki kellett hagynunk. De csapjunk a lovak közé és pásztázzuk végig, mit is kínál új évi első mellékletünk!

Mostani korongunkon két teljes játék is helyet kapott, felkerült a **Winter Olympics 2002** és a **Battle Race 3D.** Emellett megtaláljátok a Demók között a **Magic The Gathering: Battlegrounds** teljes, három órás korláttal készült változatát, a **Fighter Ace** online repülőszimulátor telepítőjét, valamint az Extrák között az **Unreal II XMP** kiegészítő lemezét.

A demó szekcióba bekerült a LucasArts két új játékának, az **Armed & Dangerous** és a **Secret Weapons Over Normandy** demója. Az akciójátékok kedvelőinek érdemes kipróbálniuk a **Deus Ex: Invisble War** demót. A stratégák telepíthetik a **Lords of Everquest** és a **Spellforce** demót, akik pedig inkább a kalandokat szeretik, azoknak felpakoltuk a **Broken Sword 3** demóját. Végül, de nem utolsó sorban felkerült a **Need For Speed: Underground** és az **Uru: Ages Beyond Myth** demója is.

A videók között megtaláljátok a készülő **Conan** játék bemutatóját, a **Söldner: Secret War** intróját. Az extra rovatba került néhány játékvideó is, amelyeket feliratoztunk, köztük szerepel a magyar fejlesztésű **Afrika Korps vs. Desert Rats** előzetese. Az Extrák között szerepel a **Glitch In The Matrix** című 17 perces rajongó film, valamint a világszerte nagy sikert aratott **Batman: Dead End** rövidfilm is. Így készült rovatunkban a **Halo 2** rejtelmeibe avatnak be a készítők, valamint találtunk a neten egy tucat régi Amiga-tévéreklámot.

Mindezek mellett még felpakoltunk egy nagy adag **Battlefield** extrát, néhány offline böngészhető weboldalt és egy konténernyi képet, videót a mostanában futó vagy megjelenésre váró játékokhoz.

Jó kutakodást kívánunk,

a szerkesztők

SPACE HACK

INTO3D / REBELMIND / 2004
SPACEHACK.REBELMIND.COM

A remek Grom lengyel alkotógárdája merész lépésre ragadtatta magát: a Diablo nyomába erednek. A valósidejű 3D-s megjelenítésű játékban egy űrbéli anomália csapdájába re-

kedt börtönhajó fedélzetén kell gyorskezű hősünkkel mérges idegen lények sűrű hordáját fasírtalappá aprítanunk. Maga a jármű kisebb bolygó méretű, 15 mesterséges bioszférával, amelyekben a rabok önálló, primi-

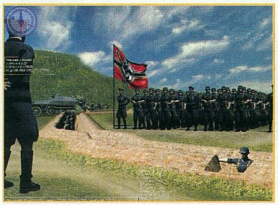
tív világokat alakítottak ki. A karakterfejlesztés szabad lesz, azaz nincsen kiinduló osztály, menet közben válhatunk megfelelő figurává, a többi - XP-gyűjtés, elsődleges és másodla-

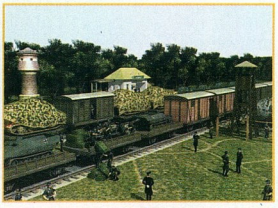
gos statok - már a műfaj klasszikus szabályai szerint működnek. A játékban keveredik sci-fi és fantasy, hagyományos fegyverek és idegen technológiák, és a fejlesztők ígérete szerint a játék nem lesz egy klikkfesztivál. Ne is…

KOMBAT

MÉG NEM ISMERT / GAME FACTORY INC. / 2004
WWW.KOMBAT-GAME.COM

Ha azt mondom, egy ígéretes II. Világháború RTS van születőben, sokan legyintenek - tele velük a padlás. De most tényleg… A Cossaks 2, a S.T.A.L.K.E.R, a FireStarter és a Freelance alkotóiból frissen alakult ukrán GFI játéka hősközpontú, azaz egy szakaszvezetővel kell egy választott fegyvernem tábornokává avanzsálnunk. Egyaránt beállhatunk az oroszok, németek, és a szövetségesek sorába - és bármelyik oldalt győzelemre vezethetjük. A legkisebb vezényelhető had 30-50 egység és 3 tank, a legnagyobb 15 000 egység és 400 páncélos lesz, a képernyőn egyszerre 500, magán a térképen 30 ezer katona és jármű mozog, a 3D-s játék látványa a „hűha" kategóriába esik. A játék egyaránt tartalmaz szólista és multi módot, és ami számunkra öröm: a 350 különféle egység között a magyar haderő kiválóságait iis megtalálhatjuk majd. Reméljük, nem csak ágyútöltelékként.





NÉVVÁLTOZTATÁS

A Divine Divinity alkotója, a Larian stúdió rendkívül logikus lépésre szánta el magát: az igen finom kis RPG-jük folytatásának készülő Riftrunner neve ezentúl Beyond Divinity lesz. Mondom, érthető a dolog, ugyanis nehezen volt köthető a régi sikerhez a Riftrunner, az új névről egyből beugrik az első rész. Kár, hogy ez csak most jutott eszükbe, amikor sokan már ráizgultak a termékre, és félőrülten szörföznek a neten az RR-t keresve…

NO NAME WAR

OCTAGON / AMC CREATIONS / 2004 ELEJE
WWW.AMC.RO

Román szomszédjaink is nekiálltak hegeszteni, mégpedig egy klasszikus C&C-féle RTS-t. Adott a jövőbeli, kipusztult Föld, három faj, és három nyersanyag. Az első érdekesség, hogy mindegyik faj ezekből kettőtkettőt használ, azaz rendes körbeverés van a nyersanyagbányászás terén. Fajonként 20-30 egységünk lesz, szerves, páncélozott, légi és vízi, és úgy 20-40 épület. Van egy kis RPG-íz is, küldetések, XP, skillek és fejlődés (veteránok!), és egy saját motor, mely igen ütősnek tűnik (30-40 fényforrás, valós napszakváltás és időjárás). Egy igen kellemes AI-t is ígérnek az urak, 18 szólista és 20 multipályával együtt. Az eddigiek alapján az NNW akár meglepetést is okozhat a jövő évi tolongásban, ha mégsem, Thandor II néven megkapjátok tőlünk ingyér'…

AXLE RAGE

1C COMPANY / AKELLA / 2004 NYARA
WWW.AXLERAGE.COM

Nehéz manapság újat alkotni a játékpiacon - az orosz Akella most mégis valami egyedit talált ki. A helyszín Nailsdale, egy posztapokaliptikus város, amelynek jó részét motoros bandák uralják. Hősünk, Axle célja a túlélés. A játék hangsúlya a középkori lovagi tornákra hajazó motoros párbajokon van, ahol ki kell ütnünk ellenfelünket a nyeregből - de lábon is komoly hirigeket kell levezetnünk. Az ütlegben a mindennapi eszközökön - ököl, baseballütő, kés - a környezet minden elemét felhasználhatjuk, padokat, kukákat, csöveket és csöveseket. A játék erőműve a csapat előző sikerének, a Pirates of the Caribbean-nak lelke, a GTA3-at is hajtó Renderware, így a látványra nem lesz panasz, a sűrű, finom akciókra pedig az orosz urak letették a nagyesküt. Úgy legyen!

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

BETHESDA / HEADFIRST / 2004 ELEJE
WWW.CALLOFCTHULHU.CO.UK

Az angol családi vállalkozás két éve fejleszti az H. P. Lovecraft világára épülő túlélős horror játékot, de csak nemrég jelentették be. Alapjában egy kalandelemekkel tűzdelt FPS-re számíthatunk, erős RPG hatással, hiszen a CoC egy igen népszerű hagyományos szerepjáték, a játék ennek licence alapján készül. Érdekessége, hogy semmiféle kijelző nem lesz a képernyőn, hősünknek nem élettereje fogy, hanem elméje borul el lassan, ezt át is élhetjük (szédülés, vizionálás, stb.), helyreállítani a rejtélyek megoldásával, emberek megmentésével és szörnyek lemészárlásával lehet. A sötét és félelmetes világról az NDL Netimmerse 3D motor gondoskodik (Morrowind), a fizikáról a Havok. Az eddigiek alapján egy nagyon ütős játék készül a ködös Albionban, melyet Lovecraft rajongóként is nagyon várok.

DEAD NEXT DOOR

M:G NEM ISMERT / THE ZOMBIE TEAM / 2004
GAME.DEADNEXTDOOR.COM

JR Bookwater '89-ben készítette el a fenti címmel kultikus horrorfilmjét: egy tudós feltalálja a Szérumot, mellyel a holtakat fel lehet támasztani - ám az „intelligens zombik" világuralomra törnek, így a kormány létrehozza a Zombie Teamet, hogy kiirtsa az élőhalottakat. A frissen alakult fejlesztőcsapat ezt a filmet önti bitekbe, azaz ismét egy túlélős horror-FPS részesei lehetünk. A Resident Evilhez hasonlóan egy mai amerikai városban kell zombihordákat lemészárolnunk. Érdekesség, hogy minden fegyverünk Szérummal töltött lövedéket tartalmaz, mely a zombit megöli, az embert viszont élőhalottá változtatja, úgyhogy hentelni csak ésszel... (- Tessék mondani, a bácsi zombi?) A szóló mód mellé teljes multi is jár, DM, TDM (emberek zombik ellen) és kooperatív játékmódokkal. Kultfilmből kultjáték? Meglátjuk...

APRÓSÁGOK

■ A 2003 májusában megjelent helyszínlelős, belső nézetes kaland, a CSI: Crime Scene Investigation szép sikert aratott, így az Ubisoft máris bejelentette a 2004 márciusára tervezett folytatást, CSI: Dark Motives címen. Öt ügy és sok mozi vár ránk, remélhetőleg kicsivel tetszetősebb kivitelezésben...

■ December 16-án az Illusion Softworks illetékese bejelentette: készül a Mafia 2! Mondjuk ettől a hírtől nem fejeltük le a 17 collost, hiszen azért sejthető volt a dolog, de jobb a bizonyosság. Ennél a bejelentésnél többet valószínűleg a Corleone család legjobb emberei sem tudtak volna kiverni sem a cseh fejlesztőktől, sem a kiadó Gatheringtől...

■ Szintén az IS-től jött a hír: 2004 második negyedévében érkezik egy kiegészítő csomag a Hidden & Dangerous 2-höz, mely nem meglepő módon az alapjátékból bűnösen kihagyott kooperatív multiplayer módot tartalmazza - persze nem a szóló mód pályáit, hanem 11 új etapot. Inkább nem kommentálom...

■ Az Eidos egyik nagyágyúja lehet 2004 tavaszán a most bejelentett Hitman: Contracts. Az IO illetékese szavaival a játék "felkavaró részletességgel mutatja be egy profi gyilkos sötét pszichológiáját". Én ezt ugyan nem értem, de vannak világosabb részletek: új motor, mely feltárja a gyilkolás brutális részleteit (ó, igen!), új gyilokszerszámok és -módszerek. Remélem, azért a harmadik rész nem megy át Serious Sam-be...

■ Az Ubisoft és a Thrustmaster megállapodott: a világhírű játékvezérlő-gyártó speciális kiadással kedveskedik a játékosoknak. A népszerű Dual Analog 3 gamepad Prince of Persia: Sands of Time verziója egyedi külsővel és csomagolásban lesz kapható, és a dobozban ott lapul maga a játék is. Gyűjtőknek, rajongóknak abszolút kötelező... (Bár aki gamepadot gyűjt, örökbe fogadhatna engem is.)

■ Chance Thomas a 2003-as „Legjobb rövidfilmű kategóriában Oscar-díjat nyert The Chubbchubbs! című animációs film zeneszerzője lett a VU Games „Tolkien Zenei Igazgató"-ja. Az érdekes titulus azt jelenti, hogy Thomas (akinek már van tapasztalata az iparban, hiszen ő komponálta a '98-as Quest for Glory V zenéjét is) fogja szerezni a kiadó minden, Tolkien-témájú játékának muzsikáját.

SÖLDNER: SECRET WARS

JOWOOD / WINGS SIMULATIONS / 2004 TAVASZA
SOLDNER.JOWOOD.COM

Előző számunkban csak a Jowood / WS készülő játékának csúszásáról számolhattunk

be. A 2010-ben játszódó „Military Tactical Multiplayer Shooter"-ben minden földi jót ígérnek a fejlesztők (70-féle vezethető jármű, gesztusrendszer a kommunikációban, egyéni külső kialakítása, teljes „tájrendezés", küldetésgenerálás, 128 játékos üzemmód), a Battlefield és az OFP egyfajta keverékét. Akinek a stílus bejön, biztos nagyon várja már, játék helyett egyelőre csak új képekkel szolgálhatunk, többek között egy elég rusnya harceszközzel a főszerepben (traktorkerekű terhes páncélkoporsó)…

THE MATRIX ONLINE

WARNER BROS - UBISOFT / MONOLITH / 2004
THEMATRIXONLINE.WARNERBROS.COM

Újabb képek kerültek elő a Monolith által hegesztett MMM-ből (Massive Multiplayer Matrix…). Úgy tűnik, a filmbeli „színkódolást" átvették a fejlesztők, azaz vizessenótzöld tónusban fürdik a való világ, a dögös bőrcuccok kellően csillognak, és látható a bullet time filmből ismerős kivitelezése, amikor Neo kitért az ügynök golyói elől - összességében rajongóknak szerintem érdemes (ha nem kötelező) lesz beruházni a játékra (fekete szemüveg alapfeltétel).

UNREAL TOURNAMENT 2004

ATARI / EPIC GAMES - DIGITAL EXTREMES / 2004 ELEJE
WWW.UNREALTOURNAMENT.COM

Szintén előző számunk egyik híre volt az UT2004 átcsúszása a jövő évre (hogy megszolgálja nevét), úgyhogy ránk ezúttal a szokásos feladat várt: leszedni és bemutatni a legfrissebb képeket, mely erős Halo és Tribes jegyeket hordoz, de ez ma a trendi, mint manökenben a piszkavas alkat. Majd a piac eldönti, kit szeret, az biztos, hogy ehhez sem gyenge vas kell majd…

CLERIC

NEM ISMERT / PLUTONIUM GAMES / 2004
WWW.PLUTONIUMGAMES.COM

És még egy túlélős horror-FPS, erős RPG- és kalandelemekkel. Ezúttal egy szentéletű emberrel kell egy 16. századi orosz városból kiűzni az ellent. A játék érdekessége, hogy több „jó" és „rossz" isten közül ki kell választanunk kettőt, melyek szent ereklyéje, és a velük végrehajtható csoda (vihar, repülés, életelszívás, feltámasztás, szörnyteremtés stb.) lesz fő fegyverünk a hagyományos eszközökön kívül - ám az isteneket ki kell engesztelnünk, ha valamelyik szentséget túl sokat használjuk. Választásunk miatt többfajta befejezés is lehetséges lesz, a képi világról pedig a Serious Sam motorja gondoskodik. Szent Bolsoj Alekszandrosz nevében hentelj és gyakj? Érdekesnek tűnik a dolog…

ZÁRÓRA

Előző számunkban több helyütt is írtunk a Vivendi játékrészlegének, a VU Gamesnek - nincs rá jobb szó, bocsánat - döglődéséről. 2003 októberét 58 milliós veszteséggel nyitották, ezért szimplán az utcára tették 70 dolgozójukat. Szép karácsonyt, bocs…

Nem igen emlékszem arra, hogy a folyamatosan mozgó játékiparban aratott-e mostanság nagyobb felzúdulást a szintén lassan haldokló Interplay december elejei - erre sincs jobb szó - értelmetlen vérengzése. Házon belüli verseny indult meg az IP főnökség kegyeiért a stúdiók között, mire a Black Isle főnöke megköszönte és lelépett, a többieket beolvasztották a Digital Mayhem teambe, mondván, csinálják tovább a Baldur's Gate 3-at. Csakhogy az IP elfelejtette meghosszabbítani a D&D licenszet, melyet szépen el is vesztettek. Erre a BI csapata nekiféküdt a Fallout 3 projectnek - és remekül haladtak, amikor az IP szép lassan kirugdosta előbb a DM embereit, majd egyben lapátra tették a teljes Black Isle csapatot, és az FO3 helyett a még meg sem jelent Fallout: Brotherhood of Steel konzolos játék második részének szavaztak bizalmat. Eddig élt tehát az ipar egyik legtehetségesebb fejlesztőgárdája. Ha sok pénzem lenne, most tudnám, mire költsem…
További adalék lapzárta körül: az Interplay közleményben tudatta, hogy a Black Isle stúdió él, csak épp üresen áll, a Fallout 3 pedig „elbírálás alatt van". Minden csak megfogalmazás kérdése…
Az FO3-ról részletek a Váróterem rovatban!

KÉMJELENTÉS

■ A LucasArts megerősítette a kósza híreket, miszerint meglovagolja a Battlefield keltette hullámokat. A Star Wras: Battlefront (nem tévesztendő össze a Battleground-dal) tehát egy csapatalapú, multira kihegyezett móka lesz a BF42 szellemében, sokan tudni vélik, hogy a Hoth bolygón kell majd csatáznunk a két oldal képviseletében. A játék 2004-re várható.

■ A látványosan fejlődő SCi nyilvánosságra hozta az elkövetkezendő pénzügyi év prognózisát. Ebben két érdekesség is található. Az első, hogy folytatják a Conflict sorozatot, a Conflict: Vietnam 2004 őszére várható, de lesz egy negyedik is - találgatások szerint talán a I. világháborúról. A másik, ami egyelőre csak születőben van, egy új Carmageddon! A minden utcai őrjöngések klasszikusának új etapja 2005 magasságában kerülhet piacra.

■ Szép sikert aratott a Namco kill.switch nevű „menj előre és lőj" játéka. Bár Európában a Sony exkluzív jogokkal bír PS2-re, a Light & Shadow Productions megbízta az angliai Bitmap Brothers-t a játék PC-s portolásával. Az LSP egyébként megvette a Pac-Man World 2 PC-s jogait is, úgyhogy a Konami után talán a Namco konzolsikerei is megjelennek kedvenc platformunkra. A kill.switch 2004 elejére várható.

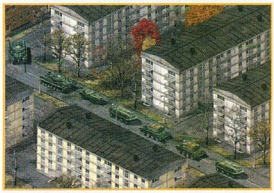
■ Szupertitkos jelentésünk: a Take2 a 3DRealms-tól kapott jelentés alapján megszellőztette, hogy a Duke Nukem „megjelenik, ha kész lesz" Forever 2004 végén, 2005 elején a boltok polcaira kerül. Ezt már akkor se hinnénk el, ha kezünkbe nyomnák a játékot…

■ Uniq barátommal nehezen tudtunk rendet vágni az egymással ellentmondó hírekben - a Sin 2 kapcsán. Állítólag ugyanis készül a '98-as sikeres stuff folytatása, amit 2001-ben szellőztetett meg egy volt Ritual-os dolgozó, a hírt Tom Mustaine egy internetes újságban megerősítette. Ám most az derült ki, alig volt érdeklődés a címre a kiadók részéről, pedig egy demó is készen állt a játékból. Ezek szerint a project függőben van, de ne temessük a reményeket, ki tudja, mit hoz a jövő…

CARIBBEAN CRISIS

NEM ISMERT / G5 SOFTWARE / 2004 VÉGE MÉG NINCS

Már megint leesett az állunk - és megint az oroszoktól. A Red Shark és a Fair Strike moszkvai fejlesztői szép finoman bedobtak csalinak pár - gyönyörű! - képet egy készülő játékukról. A Blitzkrieg továbbfejlesztett motorjára írt játék az RTS és a körökre osztott taktikai csaták elegyét kínálja. A sztori is izgalmas: egy alternatív jövőben játszódik, amelyben a '60-as évek kubai rakétaválsága „végigment", azaz lezajlott a nukleáris adok-kapok. Bővebb infók később, de újfent valami finomat szimatolunk… (Paksi vicc: - Hogy az eper? - Kétszáz. Meglékeljem?)



KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékokból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki a SevenM jóvoltából.

A megfejtéseket 2004. február 28-ig várjuk a 98. oldalon található játékszelvénnyel együtt a következő címre:

PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf. 315

A HÓNAP SZÁMAI

A játékkiadókat törölítő, a korhatár-besorolások mellett a kalózkodás elleni harcot is zászlójára tűző ELSPA szépet tarolt a karácsonyi vásárlási lázban égő Egyesült Királyságban. December 14-én az illetékes hatóságok segítségével 13 millió font értékben foglaltak le kalóztermékeket (1 font kb. 380 forint).
A döbbenet, hogy ennek jó részét, 10 milliót egyetlen helyen, az edinburgh-i reptér közelében lévő Ingleston Market bevásárlóközpontban gyűjtötték be, játék- és üzleti szoftverek, zenei, és film CD-k, no meg hegyekben álló módosított (másolt lemezeket is kezelni tudó) PS2-k formájában. Az ügy kapcsán 18 személyt tartóztattak le. A második és harmadik „helyezett" a Wellington Drive Car Boot Sale (Cannock, 1,5 millió font) és a Stanley Docks and Walton Hospital (Liverpool, 1 millió). Aki nem ért angolul: előbbi egy használtautó-piac, utóbbi egy kórház…

CODENAME: PANZERS

CDV / STORMREGION / 2004 ELSŐ FELE
WWW.PANZERS.DE

Állandó szereplőnk a viharsarki fiúk készülő sikergyanús stratégiája - játék helyett továbbra is újabb képeket kaptunk a német kiadótól, talán nem meglepő módon ezek egyre szebbek. Nekem különösen a városi jelenet tetszett, a keresztbe fordított villamossal, régi, II. világháborús magyar filmek jutnak róla eszembe - és talán ez sem véletlen…

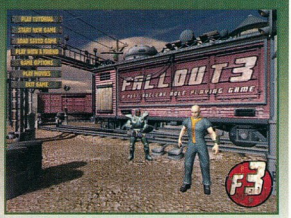
PORT ROYALE 2

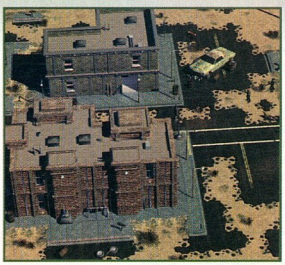
ASCARON / ASCARON / 2004 ELEJE
WWW.ASCARON.COM

Az Ascaron hivatalosan is bejelentette karibi hajózós-kereskedős szimjének folytatását, pár tetszetős képpel illusztrálva. Amit kapunk: átdolgozott, letisztult interfész, átgondoltabb termelés a városokban, pergőbb, okosabb, valós idejű 3D-s tengeri csaták, és ugyancsak intelligens, önálló döntésre kész kapitányok. Kimarad viszont a multiplayer rész, mert a fejlesztők szerint ez nem sok játékost érdekelt, így koncentrálhattak a szóló küldetésekre. (Okos!) A megjelenítés érdekes: a házak a szokott előre renderelt 2D-s objektumok, a fák, utcák, földek viszont 3D-ben pompáznak, és a víz is szebb lett, ami ebben a játékban mondjuk alap.

VÁRÓTEREM

Ahogy a Záróra rovatban is olvashatjátok, az Interplay szégyenletes módon szélnek eresztette a Black Isle fejlesztőcsapatát, és ezzel jégre tette a már jó ütemben készülő Fallout 3 játékot is. Kicsit tekintsünk vissza a sorozatra: a sztori valahol '88-ban indult, a Brian Fargo ötletéből született Wasteland posztapokaliptikus RPG-vel. A játék a D&D-től eltérő, egyedi képességalapú rendszerével teljesen új szint vitt a szerepjátékok közé, és sokak minden idők 10 legjobb RPG-je között tartják számon. A játékot még a Fargo által alapított Interplay fejlesztette, ezután házon belül megalakult a Black Isle stúdió, melynek főnöke Feargus Urquhart lett. Az ő vezetésével készült el 1997-ben a „Post Nuclear Role Playing Game" Fallout, mely azóta is egyszerűen verhetetlen a maga nemében. A körökre osztott taktikai kaland/RPG osztálynélküli, egyedi karakterfejlődése továbbra is egyedülálló, a hangulat félelmetes, a játék új műfajt hozott létre, melyben azóta sem született méltó ellenfele. 1998-ban jött a folytatás, amely talán még jobb lett, mint elődje. Ezek után sorban születtek a Black Isle klasszikusok - Planescape: Torment, Baldur's Gate, Icewind Dale -, de a sokak által várt Fallout-folytatás sokáig csak terv maradt. 2003 elején röppent fel a hír egy Van Buren nevű projektről, melyről sokan tudni vélték, hogy ez a készülő FO3. Mára kiderült: a hír igaz, a korábban leköszönt Urquhart nélküli csapat elkezdte a munkát. Elkészült a 3D-s motor, a design, nekiálltak a pályának.
Az Interplay kérésére készítettek egy egypályás demót is - ám ekkor az anyacég egyszerűen szó nélkül kirúgta a teljes csapatot, megtartva persze a Fallout jogait. Most tehát van az Interplaynek egy Black Isle stúdiója és egy FO3 címe ember nélkül, egy fejlesztőcsapat munka nélkül, és egy félkész FO3, jogok nélkül. Én pedig egyre jobban nem értem, mi történik az iparban…





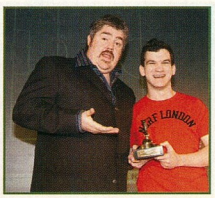
BATTLE OVER EUROPE

JUST FLIGHT / JUST FLIGHT - RUSSIAN ROCKET / 2004. FEBRUÁR
WWW.JUSTFLIGHT.COM

Az IL-2: Forgotten Battles most bejelentett önálló kiegészítője több érdekességgel bír. Először is Maddoxék csak besegítenek a fejlesztésbe, a fő hegesztő a Just Flight. A másik az új dinamikus kampánygenerátor. Alapban 6-6 küldetést kell teljesítenünk Normandia és az Ardennek fölött az USAAF és a Luftwaffe színeiben, az 1944-45-ös időszakban. Ám az említett motor a 61 részfeladatból és ezernyi célpontból mintegy 3,5 millió) egyedi küldetést tud kikeverni, úgyhogy el leszünk egy darabig, míg futja a kerozinból. Online módban ugyancsak dinamikus kampányok várnak ránk, ahol a teljesítés függvényében kapjuk a következő feladatot. A 20 jól ismert gép 93-féle autentikus festést viselhet (93 skin, hogy trendi legyek), és szabadon választhatjuk meg, melyikkel hajtjuk végre a repülést. Ígéretes, a képek gyönyörűek, és én se nézek ki rosszul…

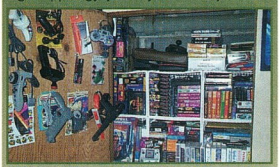
RENDEZVÉNYEK

2003. december 5-én a londoni Park Lane Hotelben került megrendezésre a patinás Golden Joystick Awards díjkiosztó gálája. A többek között a Computer and Videogames magazint is kiadó Dennis Publishing által szervezett eseményt az MTV is közvetítette. Idén először adták át az életműdíjnak számító „Hall of Fame Industry Personality of the Year" címet, mely méltó kezekbe került: a japánok élő legendája, a „videojátékok Spielbergje" Shigeru Miyamoto kapta, a Donkey Kong, Mario és a Legend of Zelda sorozat atyja. Az általa vezetett Nintendo egyébként is tarolt: elnyerte az év kiadója címet, a Nintendo Game Boy Advance SP az év hardvere, a Mario Kart: Double Dash!! pedig a karácsonyi piac legjobban várt címe lett. A legjobb PC-s játék titulust a Championship Manager 4 kapta a Vice City és a BF1942 előtt, utóbbi viszont elnyerte a legjobb online játék címét. Az újságírók az Év Játékának a Pro Evolution Soccer 3-at választották, 2004 legígéretesebb címe pedig a Half Life 2 lett, a Doom III és a Halo 2 előtt. Az Ultimate Game of the Year (az év „ennél nincs jobb" játéka) a The Legend of Zelda: the Wind Waker-t és a KOTOR-t megelőzve a Rockstar üdvöskéje, a Grand Theft Auto: Vice City lett. Utóbbival teljes szívemből egyetértek…

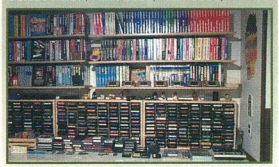


GYŰJTEMÉNY

Amióta léteznek a különféle játékgépek, és számítógépek, azóta vannak elborult agyú gyűjtők (mint például mi), akik megpróbálják a régi világ egy-egy darabját otthonukban megőrizni számtalan program, kiegészítő és természetesen gép képében. Új rovatunkban ezeket az embereket és persze legfőképpen gyűjteményüket mutatjuk be.



Kezdjük is el mostani tallózásunkat Joe „Digital Press" Santulli barátunknál, ki Angliában tengeti életét, és hobbija a régi konzol gépek és programok gyűjtése. Felsorolni is nehéz lenne az összegyűjtött stuffokat, hiszen ezresével állnak itt a 3DO, ColecoVision, Atari 2600, Atari 5200,



Intellivision szoftverek és cartridge-k, hogy csak párat említsünk a favorizált gépekből. A pinceszint utolsó kis lyukát is kitöltik a csemegék, hiszen akadnak itt ritkaságok szépszerivel. Beszéljenek hát helyettünk a képek…

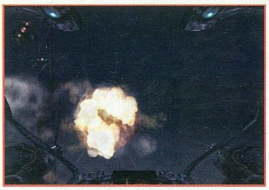
Várjuk olyan megszállott gyűjtők jelentkezését, kiknek gyűjteménye bemutatható állapotban van és szeretnének szerepelni rovatunkban.

AQUANOX 3

- / MASSIVE DEVELOPMENT/ 2004
MÉG NINCS

Sejtettük, most pár kósza kép formájában a bizonyítékot is megkaptuk: készül az Aquanox újabb felvonása. Egy biztos infó: víz

alatt fog játszódni… Azt viszont tutira veszem, hogy a fejlesztők ezúttal, mint az első rész esetében, ismét megcélozzák az új generációs grafikus kártyákat, azaz egy erősen



„hümm" látványvilágra számíthatunk, és csak remélni tudom, hogy valami újat is fel tudnak mutatni a játékmenetben (félmeztelen sellők üldözése és befogása, például), egyébként sok értelme nem lesz az egésznek…

8TH WONDER OF THE WORLD

GMX MEDIA / FUNATICS / 2004. JANUÁR
WWW.GMXMEDIA.NET/8THWONDER

Kedvenc német csapatom folytatja a Cultures és a Northland nevével fémjelzett Settlers-féle stratégiai vonalat. Ismét Barnji, a kedvesen idióta viking kezébe tétetik a világnak sorsa, ugyanis a Földön felüli fejét a gonosz, amelyet, ha az ősi próféciának hinni lehet, csak a világ nyolcadik csodájának megépítésével lehet kiseprűzni. A szokásos kellemes grafika és humor garantált, persze előbbi még szebb, mint eddig, de ez manapság kötelező. Aki az eddigieket szerette, remélhetően ebben sem fog csalódni.

PER

Úgy tűnik, a Rockstar kiengedte a szellemet a palackból. Már a GTA3 is heves viharokat kavart - két, állítólag a játékon felbuzdult tinédzser által lemészárolt áldozatok családja 246 milliós keresetet adott be ellene -, most pedig a Vice City okozott viharokat: Miamiban Haiti kormánya hivatalos tiltakozást nyújtott be a játék ellen. Tény, a játékban az egyik fő ellenfél a karibi szigetországot képviselő bűnbanda, és „gyűlölöm a haitiaiakat, nyírjuk ki őket, töröljük le a térképről" és hasonló szövegek hangzanak el. A hírre a New York-i haiti közösség a városháza előtti tiltakozással reagált, mire Michael Bloomberg polgármester ultimátumot intézett a játék kiadójához. A Take Two bejelentette, hogy a most piacra kerülő verziókból eltávolítja a sértő mondatokat - miközben már a Manhunt az új mumus. A Rockstar PS2-re megjelentetett /jövőre jön PC-re is!/ Manhunt nevű ultra-erőszakos mészárjátékában hétpróbás bűnözőt alakítunk, akit a kivégzésére beadott halálos injekció nem öl meg, hanem felspannolja. Ez már Új-Zélandnak is sok volt: a Film- és Irodalom Osztályozási Hivatal főcenzora (ilyen nálunk az „átkosban" volt), Bill Hastings bejelentette: betiltják a játék forgalmazását országukban, szavai szerint „a játék túlmegy minden határon". Már ők is kezdik…

SINGLES

KOCH MEDIA / ROTOBEE / 2004, FEB.
WWW.SINGLES-THE-GAME.COM

Előző számunkban írtunk a Robotee készülő „kerítőjátékáról", melyben két lakótársat kell összeboronálnuk egy kis közös izzadásra. A most kiadott képek alapján tuti, hogy az akció nem paplan alatti hancúr lesz, úgyhogy nálam biztos várólistára került a stuff, csak azt nem értem, miért melltartóban fürdik a moha…

VIVISECTOR: BEAST WITHIN

1C COMPANY / ACTION FORMS / 2004 ELSŐ FELE
WWW.VIVISECTOR.COM

Az ECTS óta alaposan megváltozott a szörnyirtós (vagy inkább szörnyírós) játék képe. Az alap maradt - gonosz tudós, félig állat, félig ember lények, ebből katonai project, végeredmény: militáns, kétlábon járó gepárdok, hiénák, gorillák meg szirti kecskék. A nagyon jó az egészben a saját főzésű AtmosFear motor, melynek köszönhetően selymes bundájú, simogatni való cicák és macik parádéznak a képernyőn - szinte sajnálja cafattá lőni őket az ember… A sebzési modell érdekessége, hogy az erős behatás eredményeként szó szerint szétforgácsolhatjuk az állatokat, azaz nagydarab húsokat téphetünk le róluk, alatta kilátszik a csont meg az izmok, ahogy ezt az új képeken is láthatjuk. Erős a 2004-es FPS-mezőny, de ez a stuff igen finomnak ígérkezik, pedig amúgy vegetáriánus vagyok…

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

ELECTRONIC ARTS / ELECTRONIC ARTS UK / 2004. MÁJUS
UK.EA.COM

Mivel júniusban jön a harmadik Harry Potter film, nem estünk hanyatt a hírtől: májusban érkezik az újabb, hozzá kapcsolódó EA játék. Fő újdonsága, hogy ezúttal Harry mellett Ront és Hermionét is irányíthatjuk és fejleszthetjük, hármójuknak együtt kell felvenni a harcot Voldemort nagyúrral. Természetesen minden a könyv és a film szerint történik, lesz hippogriffrovaglás, dementorok elleni csata, és fontos szerepet kap Sirius Black és a Tekergők Térképe is. A mellékelt képek sajnos rémisztően rútak, remélem ez csak valami előzetes verzió, különben a fejlesztők mugli fejére küldök valami szörnyű gonosz átkot…

RACE DRIVER 2

CODEMASTERS / CODEMASTERS / 2004
MÉG NINCS

A Codemasters bejelentette újabb benzinszagú versenyzőjét - nem véletlenül maradt le a TOCA-ja, ugyanis ezúttal 30 hivatalos bajnokságon át úzhetjük választott emberünket és paripáját a nagymesteri címig. Ízelítőül pár ezekből: GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8

Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix, Classic Car Racing. 40 ember dolgozik a projekten 2002 nyara óta, most megjelent pár jézusmária kép is, a technikai mókusvakítást hagyjuk, inkább nézegessétek ezeket a gyönyörűségeket…

APRÓSÁGOK

■ Az Atari az USA-beli játékosoknak a karácsonyfa alá az Unreal II speciális kiadását kínálta, mely már tartalmazza az Xboxos, februárban megjelenő változat XMP játékmódját is. Ez egy team- és osztálylapú deatmach, melyben nagy térképeken, járművekkel és gyalogosan kell bizonyos pontokat elfoglalni. Az XMP-t megtaláltok a DVD-n, az eredeti játék tulajdonosai számára talán örömet okozunk ezzel..

■ A Take Two mintegy 20 millió dollárért felvásárolta a TDK Mediactive céget, olyan címek licencjogaival, mint a Robotech, The Muppets, Masters of the Universe, Ultimate Fighting Championship és a Star Trek. Az új szerzemény a kiadón belül egy új, főleg gyerekeknek készülő játékokat fejlesztő divízió alapját képezi. A T2 egyébként az október 31-ével zárult pénzügyi évben belépett az „elitklubba", ugyanis nettó árbevétele 1.04 milliárd dollár volt. Hiába, a GTA-franchise nagyon húz…

■ A Turbine Entertainment felpörgette magát. Miközben ezerrel hegesztik a Vivendinek a Middle-Earth Online-t, megszerezték a saját kiadási jogot a Dungeons & Dragons Online-ra, és mindezt megfejelve kivásárolták népszerű MMORPG-jük, az Asheron Call teljes csomagját a Microsofttól. Mindhárom netes nyomulás tehát egy fedél alatt, házon belül lesz lekezelve, ami a játékosokat is nyilván megnyugtatja. Úgy tűnik, tényleg van pénz a műfajban - persze bukni is nagyobbat lehet…

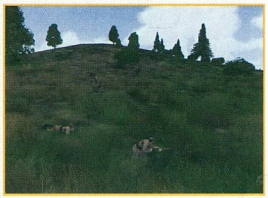
■ Az Electronic Arts szép finoman elköhintette: miután Peter Jackson teljes filmtrilógiáját oda-vissza feldolgozták, megrágták és Gollamosították, a mozifilmek befejeztével nekiállnak az egésznek elölről: a teljes trilógiát magába foglaló játékeposz legyártásának fekszenek neki, ezúttal Tolkien nyomában, azaz az irodalmi alapból kiindulva. Áldásom rá, Középföldéből sosem elég, az EA-nak meg a mi kis „drágaszágosz" pénzünkből…

■ Lapzártakor kaptuk a hírt: a Take2 belső átszervezés címén megszüntette a Gotham Games divízióit, mely a The Great Escape és Conflict: Desert Storm széria kiadója volt. Az átszervezés értelmében az elit játékok kiadója a Rockstar lesz, a PC-centrikus Gathering a középkategóriás konzolcímekkel foglalkozik, míg a budget termékeket a Global Star dobja piacra.

WARTIME COMMAND

CODEMASTERS / 1C: MADDOX GAMES / 2004 ELSŐ FELE
WWW.CODEMASTERS.COM/

Előző számunkban csak a névváltozásról számoltunk be, most friss, még meleg képekkel szolgálhatunk a II. Világháború poklából, legalábbis ahogy orosz bátyuskáink elképzelik. Látunk itt francia, szovjet, lengyel tájat, tankot, repülőt, szélmalmot - ja bocs, ez még a tájhoz tartozik...



TRIBES: VENGEANCE

VIVENDI / IRRATIONAL GAMES / 2004 ŐSZE
WWW.TRIBES.SIERRA.COM

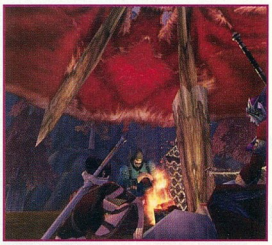
Újabb képeket kaptunk a készülő Tribes folytatásról - döbbenet, de mi gépen fog így kinézni egy 32 fős online meccs alatt?! Két

harceszköz leírása is megjelent: a Supply Buggy egy Humvee-méretű, fürge mozgó gyalogsági spawnpont és ellátó egység, tehát fontos stratégiai szerepe lesz (- Te mi leszel? - Buggyogó...). A Rocket Pod által kilőtt rakétákat magunk irányíthatjuk az egérrel, a nagy halom szerkezet robbanása egymását erősíti, így területlemadásra, járművek ellen kiváló.

WORLD OF WARCRAFT

VIVENDI / BLIZZARD / 2004
WWW.BLIZZARD.COM/WOW

Kaptunk pár képet az online Warcraftból, ami megerősített minket, hogy egy gyönyörű és hangulatos világba merülhetünk el, ha végre egyszer materializálódik. A legizgalmasabb képsorozat az élőhalottak városából jött, ahová csak bemenni lehet - kifelé legföljebb a rettenet ocsmányságokat rejtő csatornákon át, tápolásra mi sem jobb... Felbukkant egy Night Elf is meg egy sarkosra hajtott farkú szegény mókus, és az is biztos, hogy tuti foglalkozás lesz a banyaság - ősi pergamenekre rótt receptek összetevőinek beszerzése, kotyvasztás, és a lények értékesítése. Kondértól való távozás után reklamálónak feje nincs.



DESIGN CENTER

Köszöntünk mindenkit a Design Centerben, remek alkotások, mondhatni műremekek kerültek ismét a kezünkbe, vágjunk hát bele a felsorolásukba.

1. HULK a leghatalmasabb, ezt mindenki tudja, azonban a játék készítői úgy gondolták, hogy ezt szó szerint kell érteni, ezért osztogatták a képen látható felfújható HULK babát, mely legalább 1 méteresre duzzad a levegő jótékony hatására. Persze kissé nehézkesen fedezhetőek fel az izomkötegek a műanyag szörny 'testén'.

2. A gyűjtemény értékes darabjához érkeztünk el ezzel a kis elegáns dobozzal, hiszen a bársonybélés a C&C világ két harcoló felének emblémáját rejti, méghozzá igen ízléses kiszerelésben. Praktikus a csomagolás is, bármikor az éppen választott oldal jelvényét használhatjuk, így adva tudtul az ellenfélnek hovatartozásunkat.

3. A következő üdítőital ipari terméket valamelyik standon vágták hozzánk, úgy 5-6 évvel ezelőtt. Ebből következően fogyasztásra már bizonyára alkalmatlan, azonban a benne úszkáló kis gömböcskéket már alaptartozékként is tartalmazta a lötty! Volt, aki megkóstolta és véleményezte a kritikán aluli ítalt, a vélemények megoszlottak, de mindenki szerencsésen túlélte a kísérletet.

4. Ha öngyújtóról van szó, akkor természetesen a Zippo jut eszébe mindenkinek. Nos, a Midway-nél gondoltak egyet és a Roadkill-hez rendeltek egy csomó ilyen öngyújtót. Gondolom az életérzést hivatott erősíteni az ajándék, persze csak dohányosoknak.

5. Következő ajándékunk a természetbe kalauzol el bennünket, hiszen az Empire marketingesei a The Golf Pro megjelenésének alkalmából úgy gondolták, hogy egy ízléses háttérbe helyezett kis kompozíció nagyban segíteni fogja a program eladását. A performance tartalmaz két apró golflabda tartót és 56 szem fűmagot (megszámoltam).

6. Következő jeles darabunk a nemrégiben futott X-MEN 2 játékhoz készült karóra. A remek időmérőről a főhős tekint le ránk, a nyomott műanyag szíj és a hatalmas kijelző ugyan kicsit visszaveti lelkesedésünket, de legnagyobb meglepetésünkre az óra még az időt is mutatja.

7. Mostani bemutatónk legnagyobb darabja ez a kulacs, mely a Korea: Forgotten Conflict-hoz készült. A műanyag ítaltartó csinos kis ruhában érkezett, mely ráadásul még hőszigetelő is. Bár akkoriban maximum a jeges tea hűtésére lehetett alkalmazni az ilyen kulacsokat, de azért mindenképpen figyelemreméltó a marketingesek igyekezete.

Most sem maradtok ajándékok nélkül, hiszen a Cenega Hungary-tól érkezett kulacs és öngyújtó gazdára vár, mindössze az alábbi két kérdésre kell válaszolnotok:

1, *Mikor volt a koreai háború?*
2, *Milyen gépeken jelenik meg a Roadkill?*

A helyes megfejtéseket 2004 február 15-ig várjuk a szerkesztőség címére: PC.GAMES - Design Center, 1325 Bp., Pf.: 315

A JÖVŐ NAPJAINKBAN - KALANDOZÁSOK A TUDOMÁNY ÉS TECHNIKA VILÁGÁBAN

Őrült módon változik a világ körülöttünk. Egy új év kezdetén már rég nem érdemes visszafelé tekintgetni, inkább a jövőt és a jelent kell figyelni, hiszen a technika és a tudomány hihetetlen mértékben fejlődött az utóbbi időkben. Ami nemrég még képtelenségnek tűnt, ma már a mindennapok része. Mert ki gondolta volna komolyan pár éve, hogy életünket segítő robotok nyüzsögnek majd mindenfelé, 3D-s tárgyakat és működő tranzisztorokat leszünk képesek nyomtatni, vagy hogy a miniatürizálás eléri az atomi méreteket? Nézzünk kicsit körül a világban, hol tart ma a mindennapok tudománya!

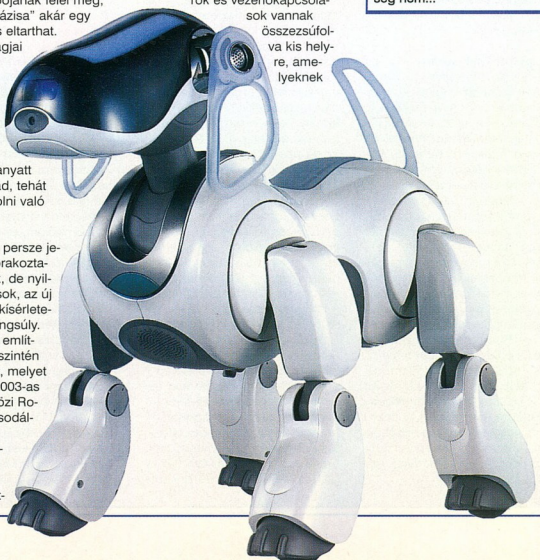
A méret egyezik, az előállítási költség nem...

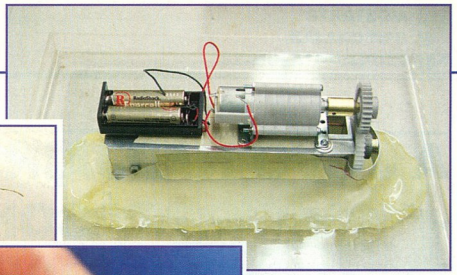
Robotok az életünkben

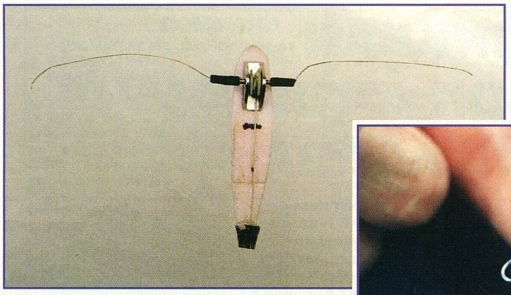
A tudomány és a mindennapok közeledése leginkább az otthoni, háztartási robotok rohamléptű fejlődésén mérhető le. A robotok tömegesen először az iparban, azon belül is az autógyártásban jelentek meg, és ma is ez a terület a fő felhasználó, egy ilyen gép ára 10 millió forint körül van.
A háztartási robotok felhasználása a fejlett nyugati országokban, főleg Japánban és az USA-ban jelentős. Idehaza a hírekből talán Aibo, a Sony robotkutyája a legismertebb, „akinek" új verziója, az ERS-7 épp 2003 szeptemberében született meg. A 370 ezer forintért hazavihető blöki lényege egy 576 MHz-es CPU és 64 MB memória, buksijában egy 300 megapixeles CCD szenzoros digitális kamera figyel, mely az általa készített képeket vezeték nélküli kapcsolaton továbbítja gazdijának. (Jó poén lehet beterelni egy ilyen ebet a női öltözőbe, a csajok simogatják a kis édest, mi meg röfögve töltjük a jpg-ket a vinyóra...). A kutya 64 szólamú beszédszintetizátoron át kommunikál, 100 szót és kifejezést ért meg, az új „Gazdi Arc- és Hangfelismerő Rendszer"-nek köszönhetően hűen reagálja le imádott kétlábúja hangulatát - és ha fogytán a naftája, elsétál a töltőhöz, és rácuppan, mint R2-D2 a Star Wars-ban.

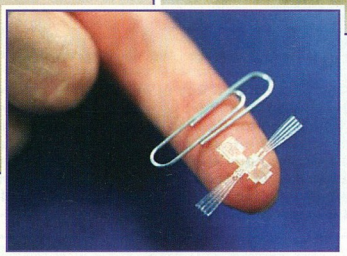
A Sony egyébként élen jár a kutatásban, Aibo mellett van egy emberszabású robotuk is, Qrio, „aki" 2003 decemberében forradalmi lépést hajtott végre: megtanult futni! Ahogy gazdái Armstrong után szabadon fogalmaztak: „Kis lépés Qriónak, de nagy lépés a robotoknak". És ezt ne vegyük félvállról, ugyanis az eddigi elvek (és ezekre épült Qrio korábbi modelljei, illetve a Honda nemrég debütált robotja, Asimo is) megkövetelték, hogy mozgáskor legalább egy ponton kapcsolat legyen a talajjal. A kutatás tulajdonképpen itt válik izgalmassá, hiszen nagy kihívás az, hogy egy robotot olyan mozgássorra építsünk, amelynek bizonyos fázisában a szerkezet elválik a talajtól - ez elméletileg egyszerű, gyakorlatilag viszont nem, hiszen itt nem egy ugrásról van szó, hanem folyamatos haladásról. Qrio jelenleg a másodperc tört részéig van a levegőben, ez egy kocogó nyugdíjas tempójának felel meg, egy atléta „légfázisa" akár egy másodpercig is eltarthat. Qrio más végtagjai is fejlődtek egyébként, képes eldobni egy labdát testmagasságának sokszorosára - bár egyelőre, ha hanyatt lökik, úgy marad, tehát van még csiszolni való rajta.

Ezek a robotok persze jelenleg csak szórakoztatásra készülnek, de nyilván itt a kutatások, az új technológiák kikísérletezésén van a hangsúly. És itt feltétlenül említsünk meg egy szintén friss eredményt, melyet a közönség a 2003-as tokiói Nemzetközi Robotkiállításon csodálhatott meg.
A nyomtatóiparban piacvezető Seiko-Epson, annak demonstrálására, hogy hol tartanak a mikroelektronika terén, bemutatott egy repülő szerkezetet. A μFR (Micro Flying Robot) nevű, 7 centi magas és mindössze 8,9 gramm súlyú kis helikoptert két, ellentétesen forgó rotor emeli a magasba, ezeket egy nagyteljesítményű ultrahang motor hajtja meg (csoda 1), a stabilizálást a világ első lineáris szervomotorja biztosítja (csoda 2). Az irányításhoz építettek egy lehetetlenül alacsony energiafelhasználású és súlyú Bluetooth modult (csoda 3). A negyedik csoda maga a technológia, hiszen itt nagyfrekvenciás áramkörök és vezérlőkapcsolások vannak összezsúfolva kis helyre, amelyeknek









Az EMRoS kutatás eredménye, a Monsieur

elméletileg zavarniuk kellene egymást - ám ezt sikerült kiküszöbölni.

Az Epson egyébként nem kezdő a témában, hiszen 1993-ban bekerültek a Guiness Rekordok Könyvébe a világ legkisebb mikrorobotjával. Az EMRoS (Epson Micro Robot System) kutatás keretében megépített Monsieur mérete mindössze 1 köbcenti volt, a második széria már tartalmazta a most bemutatott ultrahang motort és a Bluetooth vezérlést, és ezen robotok felhasználásával egy balettszínházat is szerkesztettek.

Nyilván mindennek hasznát a jövő nyomtatóiban és más elektromechanikus szerkezeteiben fogjuk megtapasztalni, azaz ezeknek a kutatásoknak és a bemutatónak bizony gyakorlati haszna is van.

És ha már a gyakorlatnál tartunk, nem hagyhatjuk ki a MIT, azaz a massachusetts-i műegyetem kutatásait e témában. A tudósokat régóta foglalkoztatja a csiga titka: eleve paradoxon, hogy az állat ragadós anyagot bocsát ki, és ezen csúszik, ám az már több a soknál, hogy ez minél vastagabb, annál gyorsabban tud haladni a puhatestű. Erre egy magyarázat van: a „kenőanyag" egyfajta nem-newtoni folyadék, melynek viszkozitása a rá nehezedő erőhatástól függ. A MIT laboratóriumában most mérnöki szemmel vizsgálták meg a problémát, és jó pár hét alatt sikerült megépíteni egy 25 cm-es szerkezetet, mely gumitappancsán a maga alá spriccelt folyadékhártyán (szilikonolaj, illetve glicerin/víz keverék) halad előre, illetve hátra. A kutatás persze nem öncélú: a „robotcsiga" választ adhat a „microfluidics" (lefordíthatatlan, mikrofolyadékosság lehetne, de ez is magyartalan) kérdéseire. Ez a kutatási terület azzal a jelenséggel foglalkozik, amit mindenki tapasztalhatott: egy adott folyadék tulajdonságai megváltoznak, amint mérete lecsökken, erre pél-

A Guardian nevű lap rovatvezetője összeállította a tudományos átverések tízes listáját. Íme.

1. A piltdowni ember

1912-ben Charles Dawson földmunkák során az angliai Piltdownban koponya- és állkapocsdarabokat talált. A tudósok vizsgálata megállapította: ezek a „hiányzó láncszem" darabjai, az az egy olyan lény csontjai, aki az átmenetet jelenti a majmok és az ember között. Az „évszázad lelete" a londoni Természettörténeti Múzeum főhelyére került - és ott is volt mindaddig, míg 1953. november 21-én egy alapos vizsgálat ki nem derítette, hogy a töredékek egy mai ember koponya-csontjából és egy közönséges orángután állkapcsából származnak. Az „Eoanthropus dawsoni", vagyis a piltdowni ember tehát átverés volt, de azt senki nem tudja, ki helyezte el a sírban a csontokat - hozzáértő lehetett, hiszen a töredékek elég nagyok voltak ahhoz, hogy be lehessen azonosítani őket, de ahhoz kicsik, hogy a kor módszereivel kiderüljön az átverés.

2. A csudás tasaday törzs

1971-ben Manuel Elizade, a Fülöp-szigetek miniszterelnöke bejelentette: tudósai az országhoz tartozó Mindao szigeten felfedeztek egy, a kőkorszaki állapoton ragadt törzset: furcsa nyelven beszélnek, barlangban laknak, gyűjtögető életmódot folytatnak, köszerszámaik vannak és levelekbe öltöznek. A törzs az ártatlanság ikonja lett, a National Geographic címlapon hozta a sztorit, könyv jelent meg, Charles A. Lindbergh és Gina Lollobrigida is meglátogatta a barátságos népséget. Tudósok viszont nem jutottak el oda, mivel Marcos 1986-ban a 18 ezer hektár nagyságú területet rezervátummá nyilvánította, és elzárta a látogatók elől. Az elnök bukása után két újságíró felkereste a törzset, és megdöbbenve tapasztalta, hogy tagjai házakban élnek, füstölt hússal kereskednek, Levi's pólókban járnak, és helyi dialektusban beszélnek - ezen a nyelven el is mondták, hogy Elizade nyomására öltöztek ősembernek és viselkedtek úgy a kamerák előtt. Az 1997-ben elhunyt volt miniszterelnök egyébként 1983-ban elszökött az országból, a tasaday törzs védelmére létrehozott alapítvány milliós bevételével...

3. Gabonakörök

Anglia déli felén tűntek fel az első gabonakörök 1970 elején, a szenzáció bejárta az egész világot. Megfigyelők fénygömbökről és magas frekvenciájú hangokról beszéltek, a tudományos körök pedig magyarázták a jelenséget: tornádóféle légköri jelenség, irányított plazma, geomágneses erők, titkos, földalatti katonai kísérlet, ősi szimbólum, és persze ufók. 1991-ben aztán két, akkor már meglett férfiember bevallotta, és be is mutatta, hogy egy, középre vert póznával és kötéllel hogyan készítették el ifjúkori mókaként a köröket. Persze azóta is vannak, akik nem hisznek nekik, és saját igazukat védik.

4. A nagy IQ botrány

A '60-as évek elején Sir Cyril Burt, a londoni University College elismert pszichológiaprofesszora ikreken végzett kísérleteken bebizonyította, hogy az intelligenciahányados, azaz az IQ öröklődik. A tudományos élet addigi legnagyobb szabású kísérlete és a professzor munkássága mindenkit meggyőzött - mígnem 1971-es halála után az életét feldolgozó kutatók megdöbbenve tapasztalták, hogy az eredmények hamisak. Burt nemcsak a végeredményt módosította, hanem még segítőtársai nevét is. Nyilván elismertségre vágyott, amelyet meg is kapott...

5. A Bell nagy égése

A New Jerseyben található Bell Labs ifjú kutatója, Jan Henrik Schön 1998 és 2001 között a Nature magazinban öt, a Scienceben hét cikket publikált az elektronika fejlett aspektusairól. Bár munkái elég nehezen érthetőek voltak, sokan a tudományos világ új csillagát látták személyében felbukkanni. 2002-ben aztán egy bizottság megállapította, hogy publikációi kitalált dolgok, melyeket saját kollégái, munkaadója és a cikkeket elfogadó két lap zavarba ejtésére készített. Az akkor 32 éves Schön bevallotta a csalást, és elnézést kért. A Nature-nak nyilatkozva azt mondta: hisz benne, hogy a leírtak valóságosak,

da a szívószálba felszippantott víz, vagy az ablakon megtapadó esőcsepp. Ezen válaszok birtokában a tudósok rákellenes szereket fejleszthetnek ki, vagy biológiai fegyverek detektorait építhetik meg, de a csiga besegíthet a MIT másik projektjébe is, melynek neve: „lab on chip" (LOC), és célja a mai kor sokszor hatalmas méretű orvosi diagnosztikai eszközeinek egyetlen, bélyegméretű chipre való zsugorítása. A csiga egyelőre csak vízszintes terepen mozog, de a team reméli, egy napon képesek lesznek függőleges felületet is megmászatni vele. Egyébként ugyanezen kutatólabor volt az, mely 2003 májusában megfejtette és lemodellezte a molnárpoloska titkát - a hazánkban is honos kis rovar hihetetlen sebességgel (5,4 km/h) képes rohanni a vízen. Mint a kutatók kiderítették, a bogarat az első- és hátsó lábain lévő víztaszító szőrök tartják a felszínen álló helyzetben, mozgásakor középső lábaival „evez", melynek hatására vízörvények keletkeznek, ennek ellenhatásaként mozog előre. Természetesen ez a modell (melyet először egy 7UP-os dobozból készítettek el) is az említett folyadékkutatást segítette.

A Berkeley Egyetem kutatói viszont teljesen más okból tanulmányozzák a természetet: bevallottan kormányzati megrendelésre, a cél egy kisméretű kémrobot kifejlesztése a Védelmi Minisztérium számára. A tudósoknak sikerült megépíteni egy kövér házi légy modelljét: a 43 mg súlyú szerkezet teste papírvékony rozsdamentes acél, a napenergiával működő piezoelektronikus meghajtásnak köszönhetően másodpercenként 180-at csap négy apró szárnyával. (A természet zsenialitására jellemző, hogy a légy két szárnyának három eltérő fázisú mozgását, mely a felemelkedést biztosító légörvényeket és „gellert" hozza létre, csak négy szárnnyal tudták a kutatók lemodellezni.) Most már csak az irányítást és a kommunikációt kell megoldani, és repkedhetnek a kémlegyek. Nem túl megnyugtató távlatok…

Ha már ilyen finoman sikerült átcsúszni az állami szférára, üssünk meg picit miltáns felhangokat is, hiszen nyilvánvaló, hogy a robotok másik nagy felhasználási területe a katonaság, bár erről érthetően kevesebb publikus anyagot lehet fellelni. Egészen friss a hír, miszerint a Pentagon szemet vetett a Segway robogókra. Ezt a közlekedési eszközt idehaza talán kevésbé ismerik - a Dean Kamen által feltalált eszköz egy kis elektromos városi jármű, két kerékkel és kormánnyal. Egy feltöltéssel 9-16 km-t lehet megtenni 9-12-16 km/h sebességgel, sima, egyenletes terepen, a szerkezet képes lépcsőn fel- és lemenni, illetve helyben megfordulni. A 2001-es debütáláskor a városi tömegközlekedés forradalmát remélték az eszköztől - sajnos azonban az ára túl magas (3000-4500 dollár), ráadásul a teljes első szériát vissza kellett hívni gyártási hibák miatt. Egyelőre kormánymegrendelések futnak be, Bostonban és az USA-beli Manchesterben rendőrök használják, de vett belőle már nemzeti park, kórház, gáz- és áramszolgáltató is, a legnagyobb felhasználó a kaliforniai és floridai Disneyland, valamint az államok postaszolgálata (játéktelem az „ollóval rohangáló uraknak": Going Postal with Segway…). Most a Pentagon rájött, hogy ezeket a szerkezeteket

Segway robogó, a jövő közlekedési eszköze?

érdekesek és megérné dolgozni rajtuk…

6. A roswelli idegen

Bizonyára sokan vannak, akik látták a tévében vagy a nálunk is forgalomba került videokazettán az új-mexikói Roswellben 1947-ben lezuhant ufó halott asztronautájának filmre vett boncolását, mely igazi tudományos szenzáció volt. 1995-ben az USA paranormális jelenségek kivizsgálására létrehozott tudományos bizottsága sokoldalas jelentésében állapította meg, hogy a felvétel nyilvánvalóan hamis. A „bűnlajstromon" szerepelt a film éve, az operatőr katonai státusza, az idegen sérülései és a mód, ahogy a belső szerveknél elhomályosodik a kép. Persze sokan vannak akik ezt is cáfolják, és hisznek az anyagnak, bár a bizonyítékok elég meggyőzőek.

7. Isten kézjegye

1726-ban a würzburgi Johann Beringer nyilvánosságra hozta, hogy a bajorországi kisváros közelében kövületeket talált, melyekben gyíkok, madarak, pókok hálójukkal és párzó békák vannak. Más köveken az YHYH héber betűket találta, melyek jelentése Jehova, azaz Isten. Szerinte ezek a „teremtő erő" nyilvánvaló bizonyítékai, és ezt könyvben is leírta. Sajnos rosszindulatú kollégái csalással vádolták - a legenda szerint Beringernek vissza kellett vásárolnia könyveit, és ebbe tönkrement. A felfedezést a tudományos élet a mai napig lügensteine, azaz „hazug kövek" néven emlegeti.

8. Perpetuum mobile

1813-ban Charles Redheffer Philadelphiában bemutatta a világ első örökmozgóját, melyet aztán New Yorkba is átvitt, ahol egy dollárért bárki megtekinthette a művet. Sokszáz dolláros bevételt termelt a valóban egyfolytában, látszólag magától pörgő-forgó szerkezet - míg pár szkeptikus lebontotta az alapzatot védő deszkákat, és ott egy hajtókereket talált, melynek szíja a padlásra vezetett, ahol egy öreg bácsi lelkesen tekerte a hajtókart.
Érdekes, hogy 1984-ben, az Államokban a CBS News világgá röpítette Joe Newman „energiagépének" megszületését, mely „magától termeli örök időkre az elektromosságot". Valahogy ebből se lett semmi…

9. A szovjetek hőse

Trofim Liszenko agrárkutató volt az 1929-es évek Szovjetuniójában. Először az általa felfedezett „vernalizációval" hívta fel magára a figyelmet - őszi búzát csíráztatott és vetett el nyári búza mellé, és ezzel jobb hatásfokot ért el a termesztésben. Valójában ez a módszer egy régi parasztechnika volt, melyet a jó Trofim apja birtokán lesett el.
A jóember a tudomány más területére is elmerészkedett, például azt bizonygatta, hogy a szerzett tulajdonságok átörökíthetők a következő generációra, azaz ha valakinek a szülei súlyemelők voltak, a gyermek hatalmas bicepszszel és reszelőhassal fog világra jönni. Ezt a fajta evolúciós maszlagot azóta is liszenkoizmusnak hívja a tudományos világ.
A csavar az egészben az, hogy Sztálin elvtárs szerette a praktikus, gyors sikert jelentő megoldásokat - miért várjuk végig az öt éves tervet, ha azonnali eredményeket lehet elérni? Liszenko így a szovjet biológia „uralkodója" lett, és bár teóriái mind abszurdnak találtattak, 1965 februárjáig a Mezőgazdasági Genetika Intézetének igazgatója volt, amikor is egy szakértő bizottság végre feltárta ezt a hamisított adatokkal és megmásított eredményekkel teli életpályát.

10. A kriptonfaktor

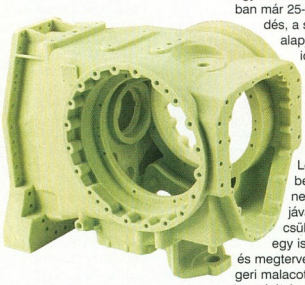
1999-ben a kaliforniai Lawrence Berkeley National Laboratory csapata büszkén jelentette be: ólomlemez nagy energiájú kriptonrészecskékkel való bombázásával sikerült megtalálni a 116-os szupernehéz elemet, és ráadásul a 118-ast is. Az USA energiaügyi miniszter, Bill Richardson kijelentette: „ez az elképesztő felfedezés megnyitja a kaput az atommag jobb megismerése felé".
2002-ben a laboratórium mindkét felfedezést visszavonta, és egy Victor Ninov nevű fizikust kirúgtak, aki bűnösnek találtatott a bejelentés alapjául szolgáló adatok meghamisításában. Az intézet egyik vezetője szerint: „A természet a döntőbíró. A kísérleteknek megismételhetőnek kell lenniük."

Ez maga a 3D-s nyomtató, prózai nem?

automatikus irányítással szerelhetik fel, melyek önállóan gondolkodnak és képesek kommunikálni a katonákkal - feladataik közé tartozhat a jövőben a harctéri kutatás, a betegszállítás vagy a nehéz felszerelések cipelése. A hadügy egyetemeknek osztotta szét a megvásárolt szerkezeteket, mindenhol egy-egy részfeladatot próbálnak megoldani. A MIT Segway-e folyosókon navigál és ajtókat nyit ki; Pittsburgh-ben megtanították embereket focizni; a dél-kaliforniai egyetemen cipekedésre szoktatják, teherbírása 45 kiló, és megpróbálják elkészíteni azt a szabályzót, mely durva terepen kiegyenlíti mozgását, ez betegszállításnál nyer jelentőséget. Pennsylvania egyetemén a Segway egy automata kutatószondával és egy kis önjáró szállítóeszközzel dolgozik össze, hárman együtt képesek eljutni megadott földrajzi területekre. A három gép önállóan „beszélget" egymással, de ebbe természetesen bele lehet avatkozni. Kamen reméli, hogy a nagy katonai beszállítás miatti termelésfelfutás révén az utcai Segway-ek ára mérséklődhet. Jó lenne, ha normális áron hozzá lehetne jutni, én szívesen használnék ilyen eszközt.

Egy alkotás a nyomtatótól, a prototípusszáma: HAMLET SKD-001

A fenti téma összefoglalójául álljon itt egy adat: a világban jelenleg 1,4 millió robot áll az emberek szolgálatában, ez a szám egyre markánsabban nő, 2003-ban már 25-30% volt a növekedés, a szakemberek ennek alapján a most következő időszakban (2004-2006) igazi „robbanásra" számítanak. És zárásul egy kis színes: Jo Lernout, a beszédfelismerő rendszereiről ismert Lernout and Hauspie belga cég vezére épp nemzetközi csalás vádjával börtönben csücsült, amikor kipattant egy isteni szikra a fejéből, és megtervezett egy robot tengeri malacot. A jószág az asztalon sétál és nem esik le, ha simogatják, elégedett hangokat ad ki, és sötétben álomra hajtja buksiját. Az úriember elleni vádat közben ejtették, így az állatka Gupi (a tengeri malac angolul „guinea pig, ennek rövidítése a szó) néven, 60 fontért már kapható. Mire jó a dutyi…



Gépalkatrésznek egy kicsit zöld, de azért bizonyára használható...

Nyomtatás felsőfokon

Ha már az Epson kapcsán nyomtatásról esett szó az imént, említsünk meg egy friss rekordot, mely tulajdonképpen egy kósza ötlet nyomán valósult meg. Michael Hawley, a MIT kutatója diákok kis csoportjával Bhután-ban járt, és több ezer fotót készített az egzotikus, világtól elszigetelt, az indiai szubkontinens északi részén található királyságban. Hazaérkezve úgy döntött, élményeit és képeit kiadja könyv formában - de elgondolkodott, hogy milyen gyönyörű hatása lenne ezeknek a látványos fotóknak a szokásosnál nagyobb méretben. Az ötletet kutatás és hosszú előkészítés követte, majd a gyártás, melynek nyomán elkészült a világ eddigi legnagyobb könyve, melynek címe: „Bhutan: A Visual Odyssey Across the Last Himalayan Kingdom". Az 5x7 láb (kb. 1.5 x 2.1 méter, azaz közel pingpongasztal méretű), 60 kiló súlyú, 112 oldalas kiadvány egy-egy példányának előállítási költsége 2000$, felhasználnak hozzá annyi papírt, ami befedne egy futballpályát, és 4,5 liter festéket. Minden oldal 2 GB méretű információt tartalmaz, mely mind a komputerek, mind a nyomtatási technikák határait feszegette. A projecthez HP Designjet printereket, ultraibolya festékeket használtak fel, egy kötet nyomtatása 24 órát vesz igénybe. A kötéshez a világ legrégibb könyvkötő cégét, az Acmét kérték fel, ahol külön gépsort építettek a feladat végrehajtására. A lélegzetelállítóan gyönyörű kötet (sokak szerint olyan, mint egy IMAX-mozi) limitált kiadású, mindössze 500 példány készül belőle, és kereskedelmi forgalomban nem kapható - azok vehetik meg, akik minimum 10 ezer dollárt adományoznak a Friendly Planet nonprofit alapítványnak, a pénzből Bhután oktatását kívánják fejleszteni.

Tárgyaljunk itt meg egy másik izgalmas területet is, mely nem más, mint a 3D-s nyomtatás, és amely pár éve talán hóbortos ötletnek tűnt, ma viszont bárki által megvásárolható technika, napjaink egyik hasznos segítője. Az ipar legismertebb cége a Z Corporation, mely háromféle nyomtatót (ZPrinter) és egy ZCast nevű, öntőformák készítésére alkalmas berendezést készít. A legkisebb modell a ZPrinter 310, melynek ára 30 000 euró (kb. 7.8 millió forint), ami - ha belegondolunk - nem pénz egy ilyen masináért (ezzel már akár egy cipőt, kormánykereket vagy gyerekjátékokat is ki lehet nyomtatni!). A gépek a MIT által kifejlesztett technológiát használják: lefektetnek egy réteg „port" (keményítő/cellulóz vagy gipsz), majd egy közönséges HP tintasugaras nyomtatófejből a kötéspontokra ragasztót (epoxigyanta, uretán, cián akrilát, viasz) fecskendeznek, ezután következik egy újabb réteg por, és így tovább, végül a kész modellből kirázzák a felesleges anyagot (ami természetesen újra felhasználható), és kész a termék. Egy mobiltelefon prototípusa a tervezés végétől számított egy órán belül elkészül, alig 10$-os áron, ami milliós megtakarításokat jelent elsősorban a gyártástervezés területén. Nem csoda, hogy a Z Corporation berendezéseinek 750 megrendelője között olyan neveket találunk, mint a Sony, Adidas, Canon, Kodak, Disney, a BMW, Porsche, Ford, Daimler Chrysler autógyárak, vagy a hadiiparból a NASA, a Lockheed Martin és a Northrop Grumman.

És még mindig nyomtatás, kicsit hasonló az előzőhöz. A Xerox Palo Altoban található kutatólaboratóriumában (PARC) kifejlesztették azt a módszert, mellyel műanyag fóliára apró, és természetesen tökéletesen működő tranzisztorokat lehet nyomtatni. Egyelőre ezek még nem veszik fel a versenyt szilikonalapú társaikkal, de segítségével jobb képminőségű (falnagyságú tévék, törhetetlen mobiltelefon-kijelzők), felcsavarható képernyők állíthatók elő, vagy az egyre nagyobb hangsúlyt kapó elektronikus papír. Napjainkban a chipgyártás nem tud egy bizonyos anyagi határ alá menni, hiszen egyetlen apró szennyeződés használhatatlanná teszi a terméket, így sok százmilliós beruházással kell megépíteni az üzemeket, melyek tisztaszobáiban robotok továbbítják az ostyákat különleges körülmények között. Az új technológiával szinte nyomdaszerűen előállított egy méter széles és 30 méter hosszú tranzisztorfilm egy kazettában van felcsévélve, mint egy közönséges, fényképezőgépbe való „töltény", és ennek kezeléséhez már semmiféle drága és extrém körülményeket nem kell biztosítani, így drasztikusan csökkenhetnek a költségek. A fő hangsúly az előállításon van, az egyetlen nehézség, hogy a tech-

nológia különösen precíz nyomtatást igényel, de a Xerox ebben azért nem kezdő… A tudósok egyébként már tovább gondolkodnak, és komplett, működő kijelzők nyomtatását tűzték ki feladatnak.

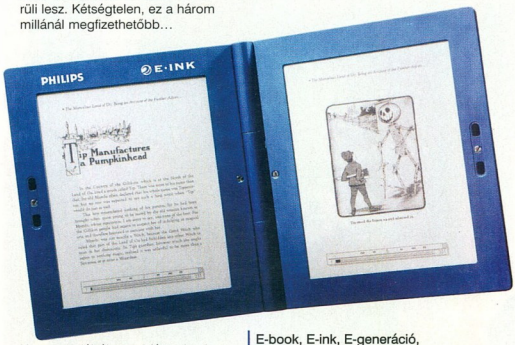
A fenti bekezdésben esett szó az elektronikus papírról. Az amerikai E-Ink évek óta kísérletezik az elektronikus tinta előállításával - és mostanra a technológia teljesen kiforrott és készen áll a kereskedelmi gyártása. A lényege egyszerű: a tinta milliónyi kis kapszulából áll, ezek mérete kb. akkora, mint az emberi hajszál átmérője. Ezekben pozitív töltésű fehér, és negatív töltésű fekete részecskék úsznak egy átlátszó hordozófolyadékban. Ha a felületen negatív elektromos mezőt hozunk létre, ez odavonzza a fehér részecskéket, miközben egy ellentétes elektromos mező a kapszula aljára húzza a fekete részeket. A tintát műanyag filmre viszik fel, melyet egy áramköri rétegre laminálnak, és ez (lévén vastagsága 0,3 mm) bármilyen felületre ráfeszíthető, legyen az műanyag, üveg, fa, fém, vagy papír. Az alkalmazása igen széles körű - a jövőben például az újság-előfizetés mellé egyetlen, üres lapot kapsz, melyet a szerkesztőségből vezeték nélküli kapcsolaton dinamikusan töltenek fel tartalommal. A fejlesztés egyik nagy támogatója a Philips, mely 2003 májusában bemutatott egy minden eddiginél jobb, 160 pixel / inch felbontású könyvecskét, melyet idén terveznek piacra dobni. A termék ráadásul nagyon gazdaságos, hiszen energiát csak a szöveg változtatásakor fogyaszt, az olvasás idejére „kikapcsol", és a nagy kontraszt miatt könnyen olvasható, épp úgy, mint a hagyományos papír - ám egyetlen ilyen könyvben egy egész könyvtár anyaga elfér. Az E-Ink másik partnere, a Sony 2003 novemberében 14 nagy könyv- és újságkiadóval, nyomdával létrehozott egy eBook hálózatot, melynek célja a fent leírt, dinamikusan változtatható tartalmú könyvek és újságok kiadása - egyelőre biztonsági okokból nem vezeték nélküli úton, hanem hagyományos letöltéssel (például USB-kulcsba vagy Memory Stickbe).

A Philips egyébként máris továbblépett - a holland cég tudósai ugyanis megtalálták a módját a mozgóképek megjelenítésének is. Az elv hasonló az elektromos tintaéhoz: felül egy víztaszító hártya, alatta nagy kontrasztú, viszszatükröződő fehér felület, maga a képernyő, melynek minden pixele egy-egy csepp színes olajat tartalmaz, hátoldalán pedig egy elektronikus vezetőréteg. Elektromosság hatására az olajos tinta összehúzódik, ezáltal láthatóvá válik a fehér alap - vagyis az emberi szem e kettő összemosásával az adott szín világosabb árnyalatát látja, így az új eljárás egy teljes, összefüggő szürkeárnyalatos skála megjelenítését teszi lehetővé, mindezt olyan sebességgel és precizitással, hogy tiszta és éles mozgókép keletkezik, ráadásul az új eljárás a hagyományos LCD-kijelzőknél négyszer fényesebb képet ad. Az e-papír vékonysága bármilyen elvetemült ötlet megvalósítását lehetővé teszi - akár ruhaanyagra is felvihetik, így a rohanó „manager" zakója ujján olvashatja el az e-mailjeit, a lapozás a gombokba épített érzékelők segítségével történhet…

Nanotévék?

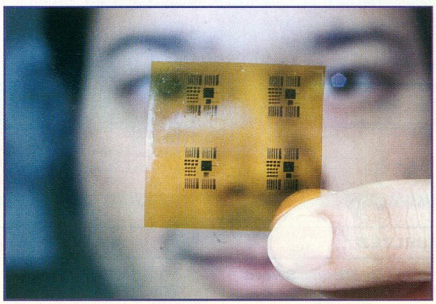
A nanotechnikáról sok szó esik napjainkban, mint a nem is túl távoli jövő egyetemes megoldásáról, a különféle kutatásokba 2002-ben 3 milliárd dollárt fektettek. Egyetlen főszerkesztőm arra kért, ezt az öt oldalt ne a tudományos, hanem a populáris és érdekes témáknak szenteljem, és óva intett a nanotech tárgyalásától, pedig ez kedvenc területem. Nos, egy friss hír segített áthidalni a problémát: a Motorola egy nanotévé kifejlesztésén fáradozik. Ez első felugrásból azért érdekes, mivel az LCD, a plazma vagy az OLED kijelzővel szerelt tévék még el sem terjedtek, sőt a technika is még gyerekcipőben jár (egy több milliós plazmatévét állítólag 2-3 év múlva ki lehet hajítani). Dr. James Jaskie, a Motorola Mikroelektronikai és Fizikai Tudományok Laboratóriumának főszakija hat éve dolgozik a NED (Nano-Emissive Display) kifejlesztésén olyan sikerrel, hogy már majdnem piacra is léptek az első modellel, ám mivel az „csak" 20 colos méretig biztosított normális képet (50 cm képátló), a Motorola (mondván, ez a méret nem versenyképes) inkább tovább hajtotta őket - cél egy minimum 60 colos képernyő kifejlesztése. Tényleg nem akarok belemenni a technológia tárgyalásába - a lényeg, hogy az alapját szén nanocsövek jelentik, melyek előállítására eddig magas, közel 1000 Celsius-fokos hőmérsékletre volt szükség. Jaskie csapata kikísérletezett egy katalizátort, melynek segítségével fele ekkora hőmérsékleten ipari mennyiségben képesek növeszteni a csöveket hidrogén és metán elegyéből. A kutató szerint a mai plazmatévét gyártó gépsorok hamar átállíthatók az új technológiára, ráadásul a PTV árát alapvetően meghatározó (és felsrófoló) elektronika is olcsóbb a NED tévék esetében. Jaskie szerint egy 60 colos nanotévé ára potom 3000 dollár, azaz 650 ezer Ft körüli lesz. Kétségtelen, ez a három millánál megfizethetőbb…

A világ legnagyobb könyve, emberes információhalmaz



E-book, E-ink, E-generáció, E-évszázad

Nos, nagyjából ennyi fért e havi körképünkbe. Talán érezhető, hogy valóban hihetetlen a fejlődés, egyre újabb utakat és területeket járnak be és fedeznek fel a tudósok szerte a világban. És akár állami, akár katonai, akár magánkutatásról van szó, minden visszahat mindennapi életünkre. És sokak szerint az igazi technológiai forradalom még csak most kezdődik…



A XEROX találmánya, a műanyag alapú chip tetkó...

}{redenc

AKCIÓ

TARTALOM

21 | BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

A sikeres játék első küldetéslemezét örömmel teszteltük. Hosszan tartó, látványos, és hangos örömmel.

24 | JOINT OPERATIONS

A Battlefield 1942 jellegű játékok térhódításának köszönhetően hamarosan az összes létező háború, csata és korszak feldolgozásra kerül.

26 | RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

Tom Clancy napjaink egyik legsikeresebb írója. A műveit feldolgozó játékokra sem lehet panasz, a Rainbow Six sorozatra főleg nem. Lássuk, milyen lesz a legújabb epizód.

28 | PAINKILLER

A játék főhőse Daniel Garner feleségével együtt életét veszti egy autóbaleset során. Igazolódik a mondás, hogy a "vég valaminek a kezdete". A játék esetében leginkább az igazi vérontás és az elképesztő akció kezdete.

30 | FIRESTARTER

Öt választható karakter, több mint húsz fegyver, szörnyek garmadája, tizenhat szint négy különböző világban, és mákos tészta. A kakukktojás kivételével mindez megtalálható a Firestarterben.

31 | GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE - 74%

Rómában megrendezésre kerül az eddigi legvéresebb gladiátor küzdelem, melynek te is résztvevőjévé válhatsz!

32 | SIMPSONS: HIT AND RUN - 92%

Reszkess Vice City, megjött az első trónkövetelő! Fergeteges hangulat és a sorozatot jellemző humor jellemzi leginkább a játékot.

34 | BEYOND GOOD & EVIL - 85%

Végre itt van Michel Ancel - a Rayman sorozatot kiötlő géniusz - legújabb játéka, mely ismét megreformálja a külsőnézetes akciójátékok világát.

36 | ARMED & DANGEROUS - 82%

Aki szereti az akcióval kevert humorbombákat, az semmiképpen se hagyja ki a Giants készítőinek legújabb elmeháborodott játékát.

36 ARMED AND DANGEROUS

Agyament poénok, még agyatlanabb főszereplők, idézetek minden idők legjobb filmjeiből, és cápa géppisztoly. Megjött a Giants készítőinek legújabb játéka.

ELŐREJELZÉS

Rainbow Six 3: Athena Sword	2004/01	Ubi Soft
Battlefield Vietnam	2004/01	Electronic Arts
Sniper Elite	2004/01	Wanadoo Edition
Alias	2004/01	Acclaim
Vietcong Fist Alpha	2004/01	Take 2
Unreal Tournament 2004	2004/02	Atari
Legacy of Kain: Defiance	2004/02	Eidos Interactive
MARCH! Offworld Recon	2004/02	Oxygen Interactive
Söldner: Secret Wars	2004/02	JoWood
Savage: The Battle for Newerth	2004/03	Digital Jesters

TOPLISTA

1. Half-Life	Sierra
2. Grand Theft Auto: Vice City	Take 2
3. Splinter Cell	Ubi Soft
4. Prince of Persia: Sands of Time	Ubi Soft
5. XIII	Ubi Soft
6. Call of Duty	Activision
7. Max Payne 2.	Take 2
8. Mafia	Take 2
9. No One Lives Forever 2	Fox Interactive
10. Return to C. Wolfenstein	Activision

NOVALOGIC
RITUAL
HTTP://WWW.NOVALOGIC.COM/GAMES.ASP?GAMEKEY=DFBHDTS
2004 MÁRCIUS

BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

EXKLUZÍV BÉTA TESZT

Talán a Chuck Norris által fémjelzett film által hallottam először a Delta Force-ról, eme különleges amerikai kommandóról, amelyyel a későbbiekben annyiszor találkoztam. Újabb filmek, könyvek, no és persze pár éve már játékok által is átérezhetjük, milyen is egy igazi elit egység tagjaként bevetéseken részt venni.

Habár az első, 1999-ben megjelent játék nem aratott osztatlan sikert szakmai berkekben, ám a folytatás, a Black Hawk Down már annál inkább megdobogtatta az átlag gémer és a szakújságíró szívét is. Nemrégiben pedig elkezdték fejleszteni az első kiegészítőt is, amely a Team Sabre nevet kaptam, és a Novalogic jóvoltából most egy béta verzió segítségével komplett kis előzetest is írhatunk róla.

A harci helyzet

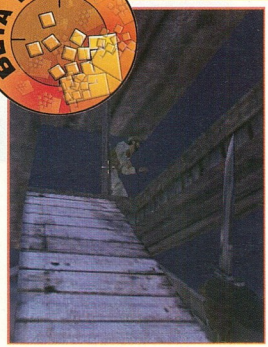
Az eddigieken felül két új kampánnyal gazdagodtunk, lehetőségünk van Kolumbiában kalandozni, hogy a drogbárók mindennapjait kissé feldobjuk, és komoly hiányt okozzunk akcióinkkal a drogpiacon. Második bevetésünk pedig Iránban esedékes, itt főként az olajkutakra és a légvédelmi fegyverekre terjed ki megsemmisítési parancsunk, no meg persze a már jól megszokott likvidálás, védelem stb. sablonokra is van kilátás dögivel. Ezen kívül harminc új multiplayer pályára is szert tehetünk, ám ezekkel egyelőre még nem volt szerencsém találkozni. Mint már fentebb is említettem, a grafika igazából nem számított a játék fő erősségének, ám ezt a kiadó is így látta, ezért egy teljesen új csapatot bízott meg a vizuális motor felturbózásával és az új pályák megtervezésével. Mit mondjak, ez igencsak jó húzás volt.

Grafika

Már az első pályán, bevetésre menet feltűnik, hogy a táj gyönyörűen ki van dolgozva, a köd remekül működik, a fák, a fű és minden egyéb természeti tárgy lélegzetelállítóan szép, komolyan elmerengtem rajta, hogy a levegőből mindez megörökítve egy látkép-kiállításon bizonyosan első díjat érdemelne. A földön sem sokkal rosszabb a helyzet, ez pedig egy kiegészítő estén igencsak meglepő és szinte-szinte egyedi húzás. Talán csak az emberek, és néhány szikla kapcsán lenne jogom morogni, de ezt inkább ráhagyom az igényesebb olvasóinkra, nekem tökéletesen megfelelt. Ugyanez igaz a harci helyzetekre is, látjuk a golyószórók torkolattüzét és a mellettünk vagy közelünkben becsapódó lövedékeket, így aztán határozottan mondhatom, hogy a külcsín problémája most már véglegesen a múlté, a jelen pedig végre-valahára szó szerint sokkalta fényesebb.

M.I., azaz az örök ellenség

Sajnos a mesterséges intelligencia kapcsán nem tapasztaltam számottevő különbséget, továbbra is észrevételeztem az aberrált idióta-effektust, habár ezúttal már kevesebb alkalommal, mint az elődök kapcsán. Megfigyelésem szerint az ellenség továbbra is gyengén muzsikál közelünkben, ennek ékes bizonyítéka az első pályán történt kalandom, mikor is csöndesen osontam a második ellenséges bázis felé. Illetve csak osontam volna, ám egy hirtelen lövés megforduláshoz késztetett. Az, ami a szemem elé tárult, még a rengeteg gagyiságot leteszteló agyamat, illetve idegeimet is kikezdte, ugyanis körülbelül öt méterrel (!) arrébb egy terrorista bácsi állt, aki láthatólag túl sokat fogyasztható a felhalmozott drogokból, mert a normális emberre nem hiszem, hogy túlzottan jellemező lenne az, hogy időnként rituális remegés venne rajta erőt, majd a tőle egy köpésre álló likvidálási célpont MELLÉ lő. No persze ez elsőre még esetleg elő is fordulhat, ám a szerencsétlen ipse időnként újra próbálkozott, hasonló sikerrel. Végül csak azért lőttem le, mert féltem hogy előbb-utóbb kifogy a munícióból, és még puskatussal vesz elégtételt sérelmein... Azért megnyugtatásul közlöm, hogy hasonlóan kirívó esetekkel a továbbiakban már nem volt „szerencsém" összefutni, igaz ez is tökéletesen elég volt a sokkérzés előtö-



Ki kiabált szanitécért? Itt a megoldás a kezemben...

Johnny, ha még egyszer ilyen hülye helyen hagyod el a kontaktlencsédet, megöllek!

réséhez, bár talán csak a béta verzió egy „kellemes" meglepetésével sikerült megismerkednem. Szintén szót érdemel még ellenfeleink távolsági harca is, drága barátaink ugyanis néha felettébb logikátlanul gondolkoznak, ami ugyan elősegíti sikerünket, de ha már egy reális stílusról van szó, akkor mindenképpen hibaként róható fel. A sorozat kedvelői előtt valószínűleg nagy becsben tartott fegyver a távcsöves puska, amelyet remekül használhatunk fel a Sabre-ben is, néha azonban kissé túlzottan is jó hatásfokkal. Kedves célpontjaink ugyanis valószínűleg ugyanolyan lopós bandatagok, mint az intelligencia-hiányos AK-s úriember, tehát feltehetőleg ők is gyakorta „lélekelik meg" a szállítmányt, ennek következtében pedig olyan szinten nyugodtak, hogyha kilövöm az örök egyikét (természetesen csak meszsziről), akkor a tőle két méterre álló srácban ez semmilyen negatív érzéseket sem ébreszt,

áll tovább a helyén totális nyugalommal, és várja, hogy ő kerüljön sorra. Ez persze néminemű csalásra is lehetőséget ad, én személy szerint szerettem az olyan helyzeteket, amikor is a szemem majd kiesett úgy próbáltam az apró kis pontnak látszó emberkét kinézni a háttérből, majd ha ez sikerült sorban likvidáltam őket, ezzel jelentősen lecsökkentve a túlerő mennyiségét közelebbről való megismerkedésünk előtt. Szintén furcsának találtam, hogy egyik csónakos utazásunk esetén a derék bennszülött „kormányos" időnként hisztisen elkezdte babrálni a tetőt, mint ahogyan a repülőgép pilóták állítgatnak bizonyos kapcsolókat. A baj csak az volt, hogy ez egy régimódi facsónak volt, azt pedig hogy a derék helybéli mit is akart a fán nyomkodni, több perces szemmeresztgetés után sem sikerült kiderítenem, úgyhogy jobb híján ezt is a drog hallucinogén hatásának tudtam be. Ez amúgy jellemező az összes semleges karakterre is, kimondottan bénán menekülnek, sikoltoznak, beszélnek, igaz ez jelen esetben nem is igazán fontos, mindössze az összképet rombolja valamelyest.

A társak

A társak esetében, akik egy kommandós játék esetében igencsak fontosak, egy kezemen meg tudnám számolni, hogy mely esetekben voltak intelligensebbek egy közepesen hülye tyúknál. Habár némi javulást érzékelhetünk a Black Hawk Downhoz képest, de a helyzettel továbbra sem vagyok elégedett. Beosztottjaink ugyanis néhány órát egész biztosan kihagytak a kommandóképző fősuli taktikázás szakán, ezért aztán előszeretettel kevernek minket is bajba, ők pedig elég hamar az örök vadászmezőnkre költöznek, és ott elmélkedhetnek a „mit nem szabad csinálni éles bevetésen" témakör kérdéseiről. Addig azonban még velünk böklászsnak, és segítséget is jelentenének, ha nem próbálnának meg állandóan Rambo stílusban előrenyomulni, bele a közepébe. A sajnálatos különbség csak az, hogy esetükben nem fedezhető fel a Rambóra kiható örök szerencse, márpedig egy ellenséges falu közepén rostokoló katonára elég valószínű, hogy kilőnek néhány (-száz) töltényt, ami után már ránk hárul a szent cél, azaz hogy észszerűen és taktikusan kinyírjuk a komplett lakosságot. Szó mi szó, néha jó hasznukat vehetjük, ha pedig nem az a feladatuk, hogy az egész pályán végigkísérjenek, hanem csak egy bizonyos pontig segítsenek, akkor kimondottan jól jönnek. Ha más nem, hát azért, mert legalább míg rájuk lőnek, mi szép komótosan oszthatjuk a halált.

Újdonságok

Három új fegyverre van kilátás, ezek ugyan nem igazi különlegességek, ám így is bővítik a hangulat és a taktikázás elemeinek tárházát. A Heckler & Koch G3-ról, G36-ról és a PSG1-ről van szó, amelyek egy részét ma is használják egyes kommandós egységek, a Novalogic pedig fegyverszakértők bevonásával próbálta minél tökéletesebben és reálisan átültetni őket a játékba, a

TÖBBJÁTÉKOS ÉLVEZETEK:

A cikk elején említett harminc pálya mellett új játékmódokra is lehetőségünk van, és egyszerre akár ötven játékos is irthatja egymást (persze ahhoz már nem árt egy igazán jó internetkapcsolat sem), az eddigi vélemények szerint van még mit finomítani rajta, ugyanakkor nem mindennapi élvezetben lehet részünk, ha kipróbáljuk, esetleg el is merülünk benne.

tőlük megszokott precizitással, sikerrel. Kézifegyverekről ennyit, ám a másik komoly újítás a golyószórók és egyéb pokolian erős harceszközök használhatósága a Team Sabre-ben, amelyekkel dzsipeken, helikoptereken és harcállások közelében találkozhatunk. Eleddig ugyanis csak az ellen tüzelt ránk velük, de mostantól mi is használatba vehetjük a kis drágákat, ezzel jelentősen megnövelve esélyeinket egy-egy komolyabb összetűzés esetén. Megjegyzem, hogy ezen darabokat is jól megtervezték, de okosan kell bánni velük, hiszen félelmetes tűzerejük ugyan tekintélyt parancsoló, ám pontosságuk és a cél befoghatósága magától értetődően nem olyan könnyű. Nagyobb tömegekben rohamozó katonák ellen viszont még így is ideális és pusztító fegyverek, pillanatok alatt rendet tehetünk velük egy-egy problémásabb helyzetben. Néhány speciális eset is előfordulhat velük való találkozásunkkor, például az iráni küldetés első pályáján egy szállító csónakon vehetjük kezelésbe a gépágyút és próbálhatjuk megtisztítani a partraszállási útvonalat az ellenséges hajóktól. Mit ne mondjak, az ilyen küldetések egy hatalmas piros pontot érdemelnek. Az ember szinte érzi, ahogy a monstrum felpörög, és megfeszülnek az izmaink, ahogy egyre inkább célozhatatlanná és irányíthatatlanná válik az ágyú. Azt hiszem ez a játék egyik kétségkívül legjobban sikerült újítása, már ezért mindenképpen megéri a fanoknak leülni elé és játszani. Természetesen találkozhatunk eddig nem látott épületekkel is, amelyek bizonyos tűzerő hatására

élethűen és szépen robbannak fel - akárcsak a járművek -, de említést érdemel az igencsak nagyra bővülő rádiós kommunikáció sémája is.

Gépigény, avagy gazdagnak születni kell

Az egyik legkellemetlenebb téma, amely bizony sosem volt a Delta Force kedvelt tényezője, és ahogy elnézem továbbra sem lesz az. Bizony-bizony egy izmosabb processzor és egy újgenerációs videokártya elkel még az átlagosra beállított grafikához is, de aki igazán vajsima játékra vágyik maximális vizuális élmény mellett, annak bizony érdemes pár hétig csökkentenie étkezési adagját, és minden egyéb költekezését, mert a játékot sajnos továbbra sem magyar pénztárcához tervezték. Az optimális futtatáshoz - csak saccolni tudok - szolid, minimum 2 GHz feletti processzor, legalább fél giga RAM, és a legújabb - nem feltétlenül MX stb. szériába tartozó - videokártya. Azért elkeseredésre nincs ok, minimum grafikán egy középkategóriás gépen is eldöcög, ám már előre készítsük a gyomrunkat arra, hogy bizony az élesebb helyzetekben be-be fog szaggatni a progi. Ez persze valamelyest érhető, hiszen a felturbózott alapmotor és a rengeteg tereptárgy is megkéri a jussát, de azért van egy olyan sanda gyanúm, hogy a fejlesztő srácok nem is igazán erőlették a gépigény csökkentését.

Hát ennyi. Úgy érzem mindazt, amit egy kiegészítő lemez tartalmazhat, azt a Team Sabre-ban megtalálhatjuk, sőt néhány dologban még felül is múlták az elvárásokat. Sajnálatos ugyan a ramaty gépi intelligencia, ám többjátékos módban már ez sem jelenthet gondot, így aztán csak a szinglizők mormolhatnak néha néhány elképedt és nagyon csúnya szót. Egy dolog azonban megmaradt, ami miatt eddig is hatalmas rajongótáborral rendelkezett a Delta Force, mégpedig a hangulat, amelyet át kell érezni, és egyből érthetővé is válik, hogy miért is ekkora a hírverés körülötte: a tűzharcok, a rádióból beáramló információk, a remek hanghatások (térhangzás támogatás természetesen fellelhető benne), és a gyönyörű grafika miatt azt hiszem, hogy ismét egy toplistán betyárkodó játékkal ismerkedhettek meg hamarosan, amely ugyan nem tökéletes, no de akinek nem tetszik, csináljon jobbat.

Retee

AZ EREDETI JÁTÉKRÓL

A tény az tény, a BHD még manapság is fellelhető egyes toplistákon, ez pedig hűen példázza azt a sikert, amelyet a program külföldön és hazánkban is elért. Pedig nem mondhatnánk rá, hogy hibátlan mű, hiszen a mesterséges intelligencia igencsak szerényre sikerült, de a grafikára sem mondhatjuk egyértelműen azt, hogy igazi világmegváltó vizuális gyönyör. Mégis, valami olyan különleges és egyedi hangulat lengte körül, amely miatt a többség megadóan elfordította a fejét a negatívumok felől, és csak a pozitívumokkal törődött. Ez nem is csoda, hiszen a legtöbb modern kori játék agyoncsicsázott külcsínnel rendelkezik, ám ami a játszhatóságot és az élvezhetőséget illeti már sokkal lehangolóbb a helyzet, így aztán a DF-nek volt mivel hódítania.

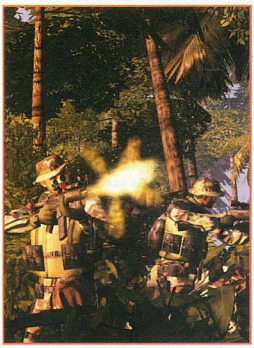
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 900, 32 megás videokártya, 256 Mbyte Ram
MIBEN LESZ MÁS: Fantasztikus hangulat, reális tűzharcok, izgalmas küldetések, szép grafika

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Hangulat
Grafika
Gépigény

NOVALOGIC
NOVALOGIC
HTTP://WWW.NOVALOGIC.COM/GAMES.ASP?GAMEKEY=JOTR
2004. FEBRUÁR 14.

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING



Ott egy vérmókus... Vigyázat támad!

Hirtelen két dolog ugrott be, amikor először olvastam a Joint Operations bejelentését: a Novalogic kiadó szimulátoros játékprogramjainak listája, valamint a nemrégiben kiadott Black Hawk Down világraszóló sikere. Így tehát meg sem lepődtem, hogy ennek ötvözéseként (a szimulátorok kimunkált kezelését, és járműhasználatát a többjátékos módra kihegyezett First Person Shooterek egybegyúrásával) nem is olyan sokára kezünkbe vehetjük, és teljesen átadhatjuk magunkat a Joint Operations élvezetének.

Amikor december végén, egy hangulatos karácsonyi vacsora keretében összeült a PC.Games-t szerkesztők apraja-nagyja, remek alkalom mutatkozott egy kis diskurzusra, hogy átbeszéljük „szakmán belül" kinek, melyik játék jött be, és melyikkel töltött el igazán feledhetetlen perceket. Ebből is kiemelkedett a nagy öreg (ha nevezhetem így, de szakmai múltja miatt mindenképp helytállónak érzem a megszólítást) Ch00ler apánk beszámolója az éjszakákba nyúló FPS-nyúzásokról - nem kifelejtvén a legalább ennyire fontos klánháborúkat, és egyáltalán: a klántagságot. Ma már mindenki tartozik valahová - akár klánokról, akár kedvenc programról beszélünk, azonban a játékfejlesztők tudják: csalfák vagyunk. Ha megfelelő fondorlatossággal állítják össze újra és újra csatába küldött programjaikat, bizony megeshet a deli játékossal, hogy az addig oly szeretett programját megcsalván belekóstol az újba, és bennragad az általa nyújtott játékélménymasszában. Valószínűleg ez lehetett a Novalogic mozgatórugója is, amikor a Delta Force sorozatát immáron a DF előtag nélkül Joint Operations címen a közösbe dobták. A zárt bétatesztelés utolsó fázisa után már nagyjából az utolsó hibák korrigálásánál tarthat a fejlesztőcsapat, s a többség a megjelenésig még csak az innen-onnan felbukkanó információmorzsákra támaszkodhat. Most ezt a köztes állapotot próbáljuk meg áthidalni azzal, hogy leírjuk a játékkal kapcsolatban publikussá vált részleteket.

A fejlesztést a Novalogic házon belül, a Kalifornia állambeli Calabasas-i fejlesztőbázisán végezteti, olyan veteránok segítségével, akik többek között a Comanche, az F-22 Lightning 3, az Armored Fist 3, vagy a Tachyon: The Fringe programokkal már bizonyítottak. A program alatt pedig a Black Hawk Down alatt már tökéletesen helytállt grafikai motor egy továbbgyúrt, még izmosabb kiadása duruzsol majd. A nagyjából egy éve készülő csapatalapú, taktikai FPS-t összesen 30 különböző beosztásban dolgozó szaktekintély fejleszti. Amikor pedig felmerül a kérdés: miért pont online és miért pont FPS, amikor már így is naponta jelennek meg e kategóriában játékok, egyszerű válasz érkezik - mert kelendő, és ez nem kérdés...

Az 1997 óta működő NovaWorld Games Network, mely a Novalogic saját alapítású és fejlesztésű, internetes játékokra specializálódott rendszere, napjainkra 1 milliós felhasználói bázissal büszkélkedik - ez kitűnő alap arra, hogy további szintre lépjenek, és valami olyat nyújtsanak a játékosaiknak, amit eddig nem kaphattak meg. A Black Hawk Down ugyanis elkövetett egy óriási hibát: a modern háborús hadviselést a Battlefield 1942 óta kötelezően elvárható járművektől és a járulékos dolgoktól mentesen prezentálta. A Halo, az Unreal Tournament 2004, vagy a War of the Machines nem akarta elkövetni ugyanazt a hibát, és beléjük már applikált vezethető alkalmatosságokat. 2004-ben pedig a Novalogic megpróbálja magasabb szintre tornázni az eddig elért eredményeit, és Indonéziába kalauzolva minden olyannal megörvendezteti volt és leendő híveit, amire egy háborús csapatjátékos csak áhítozhat.

A valós környezet, és helyszínválasztás - mely ezúttal a nem túl távoli jövőbe kalauzolja a játékost -, egészen pontosan két évvel frissen megkezdett esztendőnk után játszódik Indonéziában, ahol a kormányválság odáig vezetett, hogy teljesen összedőlt az állami rendszer. Az elszabaduló káoszban egy anyagi javakkal megáldott szeparatista csoport teszi rá a kezét a katonai apparátusra, és a nemzetközi segélynyújtás a különleges feladatokra kiképzett Joint Operations Force csapat képében érkezik. Innentől kezdve a játékoson múlik, hogy az egyszerre akár 64-en is játszható missziókat melyik oldalon kívánja végigharcolni.

Tisztára összekócolódtak a fogaim itt a turistaosztályon...

Az oldalválasztás természetesen arzenálbeli különbséget is rejt magában, hiszen egyik oldal védekező, míg másik támadó pozícióból várja a nappalokat és az éjszakákat. Ehhez mérten változik a felhasználható apparátus és járműkészlet - mert mindkét oldalon találkozhatunk megmászható járművekkel és speciális pusztító eszközökkel is. A napszakok váltakozását pedig nem véletlenül emeltem ki az imént: a Black Hawk Downhoz hasonlatosan az éjjeli lopakodás ugyan megmarad, de tanulva az előd hibájából, most jóval világosabb tónusú fényviszonyokra számíthatunk. Mindez köszönhető a fény- és árnyékeffektek átírásának, mekkel rendelkezik majd favorizált embered, és ezek szerint lesz képes mondjuk helikoptert vezetni, vagy meggyógyítani a sebesülteket.

A Joint Operations 20 féle járművet ajánl a játékosnak az igen változatos terepeken (sárban, völgyekben, tavakban, barlangokban kell helytállniuk a helyieknek, és a felszabadítóknak), és itt is jelentkezik a két választható oldal különbözősége, de csak a választható típusokban. Amíg az amerikai erők Black Hawkokkal, Chinookokkal és Little Bird helikopterekkel, addig az indonéziaiak saját gyártmányú szárnyasokhetnek. A főleg multiplayerre aspiráló játék az előzetes tervek szerint 30 kisebb-nagyobb pályát tartalmaz majd, single kampányra azonban senki se számítson. Jelen állások szerint offline csak a gyakorlóküldetések lesznek elérhetőek, ahol begyakorolhatja az ember az irányítást és a járműhasználatot, hogy azután online, élesben is tesztelhesse azt. A különböző játékmódokról egyelőre sok nem szivárgott ki - azt tudjuk, hogy a standard módok, mint a kooperatív mód, a capture the flag, vagy a deathmatch rendelkezésre állnak, ám az unikum lehetőségeket még titokban tartják a megjelenésig.

A pörgős kis trailert nézegetve kiderülhet, hogy a játék rengeteg lehetőséggel kecsegtet a csapatjátékok szerelmeseinek: hatalmas szállítójárművek, még hatalmasabb bebarangolható nyílt terület (kiegészítve technikás belsőterekkel), valódi és hatalmas fegyverarzenál, két különböző oldal, változatos karakterek - kiegészítve egy tovább fokozott grafikai megvalósítással -

lyekkel még nappali időszakban is csodálatos hatást értek el a Novalogic emberei. További tagozódás, hogy választható kasztok szerint más és más képességekkel szállhatnak harcba. A járművek között üdvözölhetünk még terepjárókat, légpárnásokat, melyeket egyszerre többen is megülhetnek, és közben kifelé tüzelhetnek.

csak sikerre kárhoztathat. Februárban minden kiderül. Vagy beborul.

Bagó Péter

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 700 Mhz, 256 MB RAM, 64 MB DirectX 8.1 VGA
MIBEN LESZ MÁS: Modern hadviselés a lehető legrészletesebb kidolgozásban

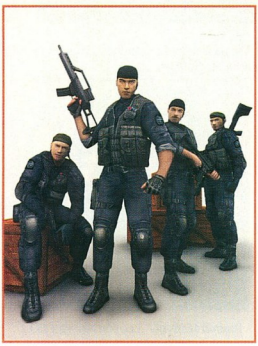
DVD: Demo, Video, Háttér, Képnutató, Trainer, Patch

- \+ Felturbózott grafika
- \+ 20 féle használható jármű
- \- A szingli mód hiánya

UBI SOFT MILAN
UBI SOFT
HTTP://WWW.RAVEN-SHIELD.COM/ATHENASWORD.PHP
JANUÁR 23.

RAINBOW SIX: ATHENA SWORD

Hűséges olvasóink minden bizonnyal emlékeznek arra, hogy idén egyszer már találkoztunk a Rainbow Six névvel. A márciusi számban egy bemutató erejéig megismerkedhettünk az RS sorozat legutolsó és talán legjobban kivitelezett darabjával. Nos, az elmúlt fél évben sem pihent a Ubi Soft Milan fejlesztőcsapat, és megalkotta a Raven Shield első hivatalos kiegészítőjét, amely az Athena Sword névre hallgat.



A jövő évi tavaszi-nyári kollekció domináns színe a szürke...

UBI SOFT

Az Ubi Soft lassan két évtizedes történelme során már megélt jó pár dolgot, azonban a 2003-as év minden kétséget kizáróan a legjobbjai közé tartozik. A cég számos olyan játékot fejlesztett, ami kategóriájukban az elithez tartozik. Menjünk szépen sorban az év elejétől kezdődően. Februárban megkaptuk a Tom Clancy neve által fémjelzett Splinter Cell-t, ami egyszerűen csodálatos volt. A jó hír, hogy a kiegészítő lemez, a Pandora Tomorrow márciusban érkezik el hozzánk. Tavasszal megjelent a Rayman 3, majd a nyár során leginkább a különböző nemzetközi kiállításokon (E3, ECTS) hívták fel magukra a figyelmet azzal, hogy számos díjat begyűjtöttek mind PC-n, mind konzolon. Az utóbbi pár hónapban már ismét a megjelenéseké volt a szerep, és olyan kaliberű játékok láttak napvilágot, mint a XIII, a Beyond Good and Evil, vagy a Prince of Persia legújabb része, a Sands of Time. Hozzátenném, hogy mindezek PC-n, PS2-n és XBOX-on is ütöttek, szóval jelenleg a fél játékvilág a Ubi Soft nevétől hangos. Kiadói tevékenységük már meghaladja eme rövid box lehetőségeit, hiszen több mint 22 országban folytatnak kiadói szerepet mindhárom nagy platformra. Csak így tovább.

Természetesen egy fél évecske a játékfejlesztők időskáláján nem számít túl nagy időnek, így nagyon nem kell csodálkoznunk azon, hogy idén már „csak" egy kiegészítőre futotta. Mivel a rajongók és a stílust szeretők nem szeretnek várni kedvenceikre, ezért a következő két oldalon gyorsan át is nézzük, hogy mit várhatunk a már most későbben lévő programtól.

Az elmúlt öt évben a Rainbow Six név gyakorlatilag összefonódott a terrorista-ellenes taktikai akciójáték kategóriával, és az igazat megvallva csak nagyon ritkán sikerül egy, a sorozatba nem tartozó játéknak bepréselődnie eme kategória felsőbb rétegeibe. Ez általában nem szokott jóra vezetni, mivel ilyenkor a fejlesztők elvesztik a konkurens cégek által gerjesztett motivációt. Azonban a Ubi Soft bizony keményen fogja fejlesztőit, és a kiadott játékaik egyre-másra múljak felül még a játékosok elvárásait is. Nem kell nagyon visszamennünk az időben, ha erre példát szeretnénk találni, hiszen épen a Raven Shield volt az a darab, amiben már az Unreal grafikai motor rakosgatta a szemünk elé azt, amit eddig inkább csak elképzeltünk az előző RS szerény grafikai motorja miatt. Az Athena Sword is jó beleillik a sorozatba, hiszen annak ellenére, hogy egy kiegészítőről van szó, a fejlesztők igyekeztek a lehető legtöbb újítást belepasszírozni.

A történet gyakorlatilag ott folytatódik, ahol márciusban abbamaradt. Ez talán meglepően hangzik, hiszen a főkolompos Gutierrezt már rács mögé dugtuk, azonban a megátalkodott nem akar még nyugdíjba menni és ismét nagy képességokon töri

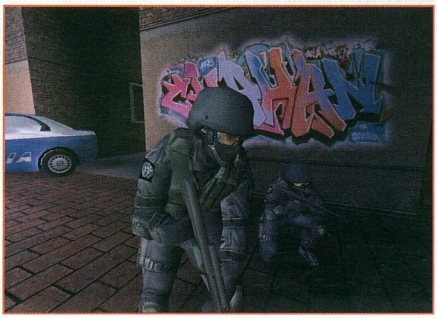
a fejét. Ez annyit jelent, hogy ezúttal a megnyugtatónak nem mondható kémiai és biológia fegyverek felé fordul a figyelme. A szörnyű tetteihez most még szebb környezetet talált, mint eddig, hiszen a mediterrán világ egy részét barangolhatjuk be szigorú katonáinkkal. Olaszországban Milánó és Padova, Monacóban Monte Carlo vár ránk, majd kissé keletebbre kalandozva megérkezünk a horvátországi Dubrovnikba és végül az ókori világ egyik központjába, Athénba is. Mindezek természetesen csak az egyjátékos módra vonatkoznak, hiszen ezen felül még nyolc többjátékos pálya is rendelkezésre fog állni. Valamint külön érdekesség, hogy a korábbi részekből is kapunk három darab felújított változatot, melyek a következők: Steel Wind (Rainbow Six, nagykövetség), Sargasso Fade (Rogue Spear, a szibériai pálya), Virgin Moon (Urban Operations, a metrós pálya). Ezeken a pályákon rögtön alkalmazhatjuk az új Countdown módot, amelyben gyakorlatilag minden megegyezik a sima játékkal, azzal a különbséggel, hogy adott időre kell teljesíteni a pályát. Az új módozatok azonban a többjátékos módban fognak leginkább ütni, ugyanis két jópofa és meglehetősen érdekes változat is bekerül, plusz még a korábbiak három javított változata. Az első a Kamikaze mód, amelyben egyik társunk kap egy pisztolyt, egy szívdobogás-detektort és egy bombát. Ez utóbbit kell a többieknek hatástalanítani úgy, hogy megtalálják a megfelelő eszközt az ellenséges csapat bázisán. Az ellenfél persze nem ücsörög közben, hanem a bombás palit próbálja meg hidegre tenni. A másik újdonság a Capture the Enemy, amelyben mindenki pisztollyal nyomul. Ha lelövünk valakit, akkor az nem hal meg, csak egy időre az őrizetünk alá kerül, ha elég ügyesek vagyunk és addig meg tudjuk bilincselni az ártalmatlanná tett ellenfelet, amíg az fel nem épül. Ha elfogtunk mindenkit, miénk a győzelem. Ha esetleg valakinek van még jobb ötlete többjátékos szinten, akkor a RS hivatalos fórumain érdemes ezeket hangoztatnia, ugyanis a fejlesztők gyak-

ran merítenek ötleteket maguktól a játékosoktól is.

A játékmódok fejlesztése mellett az alkotók gondoltak az igazán ínyencekre is, így sikerült még pár lövő alkalmatosságot bepréselni a játékba. Nem mindennapi cuccokról van szó: Beretta M93R pisztoly, G3KA4 assault rifle (a takarítógép :-), Benelli M4 Super 90 shotgun, FN M240 könnyű géppisztoly, HK SL8-1 mesterlövészpuska és OTs-14 Groza assault rifle (legújabb orosz cucc a kategóriában). Ezekkel együtt immáron 64 gyilkoló-alkalmatosság várja, hogy kiválasszuk és használjuk a terroristák elleni végeláthatatlan harcban. Bár a játéknak eme részére nem sok panaszunk lehetett eddig sem, az Ubi Soft úgy döntött, hogy ismét csak finomít a fegyverek hangjain. Ehhez rögtön segítségül is hívta a Matrix film hangmérnökeit, hogy a lehető legprofibb kezekbe kerüljön a játéknak eme nagy fontosságú része. Erről egyelőre nem tudok többet mondani, de már kíváncsian várom, hogy mit is tudtak hozzátenni még a hangokhoz.

Akinek ennyi újdonság nem volt elegendő és még mindig ódzkodik nekivágni a kiegészítőnek, annak meg kell említenem, hogy a játékmenetben is történtek változások. A legfontosabb talán, hogy az eddig kietlen játéktéren, ahol csak a terroristák, a kommandósok és némely esetben a szerencsétlen túszok voltak jelen, most már NPC-k is fognak kóricálni. Ők lehetnek a helyi milícia állhatatos emberei, vagy akár a helyszínen tartózkodó civilek is.

Ennek eredményeképpen vége lesz az „amit meglátok, azt lelövöm" módszernek. Ezentúl még jobban észnél kell lenni, hogy mikor és legfőképpen kire emeljük rá fegyverünket. Az izgalmak kedvelői külön örülni fognak annak az időzített bombának, amely az egyik pályán állja majd utunkat. Ezt vagy hatástalanítani kell, vagy időben elhúzni a helyszínről. Meglepetésekből nagyon készültek a srácok.



A játék vizuális megjelenése gyakorlatilag maradt a régi, azaz most is a Raven Shieldnél debütált és kiválóan vizsgázott Unreal motor hajtja a grafikai gépezetet. A hírek szerint ezen tovább bütyköltek, és sikerül még néhány fejlesztést végrehajtani. Az eredményt már most is láthatjátok, hiszen az előzetesen megjelentetett képek magukért beszélnek. Lehet, hogy a mindig a legújabbra és legszebbre törő FPS-fanok szemében nem tűnik valami nagy durranásnak a grafika, de aki a sorozat első részétől követi nyomon folyamatosan a fejlesztéseket, az magában bizonyosan hálát ad azoknak, akik az Unreal motort feltalálták. Most már végre az egyre realisztikusabb valóságot látjuk, és még jobban bele tudjuk magunkat képzelni katonáink helyébe.

A kiegészítő egy jól átgondolt játék képét adja, legalábbis a megjelentetett információk alapján. Nagyon nem kételkedhetünk a Ubi Soft szavában, hiszen eddig is minden rendben ment a RS-sorozat kapcsán, így valószínűleg most sem ámítják a közönségek olyan dolgokkal, amelyeket ne tudnának megcsinálni. Az egyetlen egy problémám az Athena Sworddel, hogy még nem jelent meg. Márpedig idén ősszel lett volna az ideje. Úgy látszik a szeptemberi bugvadászat kicsit elhúzódott, hiszen lassan már a hó is esni kezd, és még mindig nem kaptuk kézhez a játék példányát. A legutóbbi információk alapján a megjelenés január végén várható. Ez azonban ne szegje senki kedvét, hiszen télen sokkal jobb, ha mediterrán vidékre kell utaznunk …

Ch00ler

Annyira berugtam, hogy csak távcsöves puskával találok haza...

OTS-14 GROZA

Amint a cikkben is olvashattátok, egy meglehetősen érdekes fegyver is bekerül katonáink arzenáljába. Egyrészt a származása miatt érdekes, lévén a Groza az orosz KBP terméke, másrészt szinte az AKSU-74-es testvérének is tekinthető. Ez azt is eredményezi, hogy a két fegyverben számos alkatrész közös. Az orosz tervezők egy „fegyverrendszer" jellegű modellt szerettek volna megalkotni, ami tulajdonképpen sikerült is, hiszen a fegyverre számos kiegészítő csatlakoztatható. Ha szükséges, a fegyver meglehetősen hosszú csöve (380mm) alá felszerelhető egy módosított GP-30-as, 40 mm-es gránátvető, amellyel 400 méterre küldhetjük a gránátokat hatékonyan. A gránátvető elsütőbillentyűje jól kapcsolódik a fegyverhez. Ha a tűzerő helyett a pontosság szükséges, akkor a fegyverre egy PSO-1 távcső kerülhet, amivel 4x-es optikai zoomolást érhetünk el. Amint láthatjuk az alap, 4.7 kg-os és 63 cm-es fegyvert alaposan fel lehet spécizni. Mindez persze csak akkor éri meg, ha nem elegendő a tárban lévő 20 darab 9mm-es töltény. Ez utóbbiakat teljes, vagy félautomata üzemmódban küldhetjük nagy pontossággal kb. 400 méterre. Az Athena Sword-ben valószínűleg inkább a közelharcban fog jeleskedni, de ettől függetlenül most már tudjuk, hogy mit is tud a szerkezet valójában.

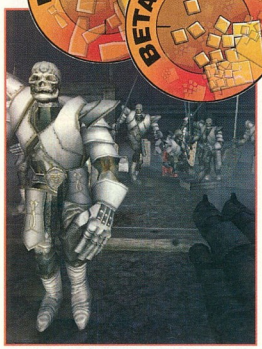
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 800, 128 MB RAM, 64 MB DirectX 8.1 VGA
MIBEN LESZ MÁS: RPG beütés: megjelennek a nem játékos karakterek.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Grafika
Hangulat
Tolodó megjelenés

DREAMCATHCER
PEOPLE CAN FLY
WWW.PAINKILLERGAME.COM
2004. MÁRCIUS 26.

PAINKILLER



Nagyon rémisztő a csapat új fogója, 300 éve nem rontott egy labdát sem...

Alig több mint egy évtizede B.J. Blazkowitz új fejezetet nyitott a játéktörténelemben, Wolfenstein kastélyát tisztára pucolva. Aztán jött a Doom, majd a többiek, és az FPS szép lassan kinőtte magát. Megjelent az egyre jobb AI, a csavaros sztori, és amikor már azt hittük, a klasszikus, igazi mészárszékek ideje lejárt, betoppant déli szomszédunktól Serious Sam, és feltámasztotta az ősök szellemét. Új evolúciós vonal kezdődött, mely a Will Rockban folytatódott - és hamarosan a menny és pokol határán tetőzik.

Valahol logikus, hogy egy kezdő csapat saját motorját egy klasszikus FPS-ben mutatja be a játékosoknak - és picit tisztelgés is ez John Carmack, az idSoft és a műfaj előtt is. Az említett két újkeletű gyilokjáték is bevallottan a techdemo szerepét töltötte be, és a lengyel People Can Fly csapata is saját Pain (Fájdalom) erőművét tolja elénk - igazi véres, szaftos, esztelen öldöklést kínálva.

A játék főhőse Daniel Garner, egy fegyvermániás macsó, aki kedves nejével egy elég komoly autóbalesetet szenved. Konkrétan mindketten meghalnak. Amikor Dániel magához tér kiderül, hogy felesége már a mennyben ücsörög, ő maga viszont pár folttal lelkén a menny és pokol között, egyfajta purgatóriumban dekkol. Ám ezekben az időkben a pokol némely sötét erői háborút készülnek indítani a világuralom megszerzésére, így hősünk ajánlatot kap: a menny bérgyilkosaként (micsoda oximoron!) pusztítsa el a gonoszt - ha sikerül, csatlakozhat nejéhez a felhők szélén. Az alku megkötettik, és enyhén beetetett hősünk hamarosan az Armageddon közepében találja magát, egyedül a pokol összes seregével és urával szemben...

Nos lehet, hogy a sztori nem túl csavaros, de ezekben a játékokban ez úgyis csak arra kell, hogy megadja az alaphangulatot a mészárláshoz. És Istenemre, megadja! A kiadó immáron rendszeresen tolja nekünk a legfrissebb verziókat, és az eddigi anyagot végignyomva elmondhatom: nagyon durva adrenalinbombát készülnek az arcunkba dobni az urak. A most kapott „first look pre-alpha" verzióban egy ködös temető megpucolása után valami középkori város éjjeli utcáin kellett rendet vágnom holmi zombik között, akik a saját magukról letépett húst dobálták rám, a boltíveket felakasztott, tisztára rágott városiak "díszítették", és amikor ebben a megkapó légkörben földöntúli vihogással a piszkosszürke égboltot, lángoló-füstölő sepűn lovagolva elhúzott egy boszorkány, én majdnem kiengedtem a barna mackót. A Resident Evil, a Silent Hill és a többi horrorjáték ehhez képest Grimm-mese...

Maga a játék mechanizmusa tehát semmiféle meglepetést nem okoz, bár egy kis csavar van benne. A 24 pálya mind egyedi, ami azt jelenti, hogy nemcsak hogy más-más helyszíneken fogunk rendezkedni - gyártelep, operaház, temető, katedrális, város, pokol, vasútállomás, katonai bázis, katakombák, erdő, kastély, börtön, pokol, stb. -, hanem még a textúrák sem fognak ismétlődni. A csavar ott jön be, hogy a fejlesztők szakaszokra osztották a pályákat, így a falak és kapuk egyfajta arénát varázsolnak mindegyik helyszínből, és ha itt elpusztítottunk minden élőt és élettelent, megnyílik az út, megjelennek egy lángoló pentagramma, és ezen átsétálva bezárul mögöttünk a fal, újabb arénába kerülünk. Ez a megoldás sokkal intenzívebb játékélményt kínál, hiszen nem tudsz messzire elrohanni, távolból levadászni az ellent és a többi - épp ezért alakult ki bennem az a vélemény, hogy ez az eddigi „legdoomosabb" játék mindközül.

Újabb izgalmas döntés a fejlesztők részéről a viszonylag kevés fegyver. De tegye mindenki a szívére a kezét: összesen hány készséget használ egy FPS-ben, legyen ott tíz vagy ötven gyilokszerszám? A PK - tervezői szavaival élve - 5x2 fegyvert kínál, ami azt jelenti, hogy öt harceszköz van, de mind egyedi, önállónak

MULTIPLAYER

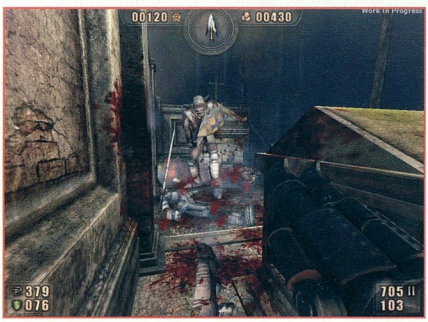
Nem lenne teljes a játék ütős multi nélkül, és szerencsére a PK ebben is igen kellemes képet mutat. Helyi hálón vagy a GameSpy szerverein 32 játékos irthatja majd egymást az alábbi módokban:

DM és TDM - a szokásos.

People Can Fly - DM, azzal a csavarral, hogy mindenkinek rakétavetője lesz, és csak a levegőben lévő játékos sebződik, a repítést a pontosan a lába elé küldött rakétával érhetjük el.

Voosh - mindenkinek ugyanaz a fegyvere van végtelen lőszerrel, ez egy bizonyos idő leteltével lecserélődik, a sorrend lehet véletlenszerű, vagy a szerveren beállított sort követheti.

The Light Bearer - Nagy móka! A pályán megjelenik az ismert, négyszeres sebzést biztosító QD (Quad Damage), aki ezt felveszi, élete végéig viseli, ráadásul minden frag +10 ponttal növeli a HP-t. Ha mégis sikerül őt lenyomni, a leesó QD-t más felveheti - az nyer, akinek a játékidő leteltével ez a cucc a birtokában van. Hogy mindenkinek legyen esélye, amint valaki felveszi a QD-t, az idő fél perccel nő...



tekinthető másodlagos funkcióval, ráadásul ezek kombóban is használhatók - például ha a géppuska alá szerelt gránátvetőből kilőtt csomagba sikerül röptében pár skulót eresztení, a robbanás sokkal hatásosabb lesz.
A Painkiller nevű alapeszköz is érdekes. Három, gyorsan forgó pengéjével a régi szép láncfűrészes időket idézi, míg a másodlagos tűzgombbal egy kis szerkezetet lő ki bármilyen sík felületre, és ha úgy állsz, hogy ez és a fegyver pont „egymásra néz", megjelenik köztük egy energiasugár. Az említett géppuska és „botmixer" mellett egy karabély, egy puska és egy karókat kilövő kézifegyver alkotja az arzenált. További móka, hogy begyűjtheted lemészárolt ellenfeleid lelkét, és ha összejön száz, a Démonlorddal, Samaellel kötött alku értelmében magad is rövid időre pusztító démonná alakulsz, és ilyen állapotodban iszonyat vérengzést rendezhetsz a rosszarcok soraiban, és hogy lehetőség van az ismert bullet-time hatással lelassítani az időt, ami megint csak esztelenül finom egy ilyen intenzitású játékban, kicsit a Bloodrayne-re emlékeztető, bár annál véresebb módon.

Apropó rosszarcok. Húszfajta ellenség és öt főgonosz vár rád, utóbbiak igazi, speciális arénákban. A most kapott anyagban Alastort kellett lenyomnom - vagy nyolcszor. Amint meghal, lezuhantok egy szinttel lejjebb, a csúfság feltámad, és kezdődik elölről minden. A hatodik szinten a falak mentén sorakozó nyolc szobor élesztette fel a dögöt, és ezeket csak akkor lehet elpusztítani, amikor az életsugár megindul belőlük - vért izzadtam, mire sikerült győznöm. Ellenségeidtől semmiféle meglepő AI-ra nem kell számítani, rohamoznak rendületlenül, bár némi csapatszellem érezhető, a lerohanás helyett néha gránátdobálással próbálnak faragni messziről, és az külön bejött, hogy fejükkel követik mozgásodat, ettől igazán élővé válik a dolog.

Jöjjön az a rész, amelyben a PK igazán kiemelkedik, és amelynek kapcsán a bevezetőben az evolúciót emlegettem - és ez a grafika. Elképesztő a látványvilág! A mostani verzió GeForce FX5900-et javasolt, hiszen a létező összes DX9 hatás megtalálható, látványban - és ez nem túlzás, higgyétek el - bőven a Half Life 2 és a Doom3 szintjén mozog. Az összkép picit az Enclave dark-fantasy világát idézi, barnás, mély tónusok, sok sötét, árnyék, szórt fények, köd, füst, lángok. Igazából leírni nem is lehet, ezt látni és átélni kell - nagyon ütős! A lengyel srácok igazán büszkék lehetnek a motorra, és arra a döntésükre, hogy a többit profira bízzák, ugyanis megvették a Havok fizikai motor 2.0-ás verzióját - és milyen jól tették! Úgy tűnik, már megint a MathEngine ezen világhíres termékét kell dicsérnem - talán nem is meglepő, hogy a legtöbb, most hozzám befutott játék (AND, DX2) is ezt használja. A lövéseid nyomán szerteszét röpülő ellenség, a totálisan elpusztítható pálya, melynek minden elemét felhasználhatod öldöklésre (lásd: az ellen közé berúgott, jókor felrobbantott olajos hordó) olyan játékélményt kínál az említett grafika mellett, amelyre régen vágytunk - és mindezt a tech-metál zene, a visítások, sikítások, hörgések, vijjogások és kacajok, no meg az intenzív robbanások és lövések koronázzák meg.

Nem tudok mást mondani: iszonyúan, nagyon és erősen várom a Painkillert. Kegyetlen mezőnybe érkezik jövő tavasszal, a Half-Life 2, a STALKER, a Doom 3, a Far Cry mellé - de az eddig látottak alapján nem féltem. Az ilyenfajta intenzív egy- és többjátékos élménynek megvan a maga célközönsége, akik körében a jövő év egyik nagy durranása lehet a játék.

]{redenc

KEDVENC IDÉZETEIM

Álljon itt pár kedvenc idézetem Adrian Chmielarz, projektvezető interjúiból.
A motorról szólva: "Még hosszú utat kell bejárnunk, hogy elérjük Mr. Carmack istentelen erejét, aki tényleg el tudja dönteni, milyen képességeket fognak a jövő hardverei támogatni. :-)"
A játék stílusáról: „Ha a játék mozi lenne, a Painkiller az Alkonyattól pirkadatig (vagy bizonyos mértékben a Gonosz halottak 3) lenne. Hangsúlyozom, a játékunk nem találja fel újra a horror műfaját. Ez egy shooter, horror témával. Alapvetően hisszük, hogy sokkal mókásabb démonokat ölni, mint embereket, idegen űrlényeket vagy medvéket. Hangosabban sikítanak…"
Arra a kérdésre, hogy milyen italt fogyasztott a fejlesztés alatt: „A whiskyt preferálom. Az elmúlt fél évben elfogyasztott mennyiség nem volt olyan őrületes, mint fiatalabb éveimben, de még mindig zombivá változtatná a legtöbb embert. Erre nem vagyok valami büszke - nem élek túl egészségesen."

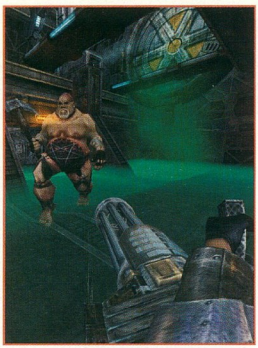
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1-2 Ghz közötti proci, GF3 szintű kártya, 256 MB RAM
MIBEN LESZ MÁS: Klasszikus FPS játékmenet elképesztő látványvilággal.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Grafika, hangok
Hangulat, játékélmény
Multiplayer

HIP INTERACTIVE
GSC GAMEWORLD
HTTP://WWW.FIRESTARTER-GAME.COM/
2004. JANUÁR 27.

FIRESTARTER



Yuri a balett táncos, mágikus szuszpenzorban...

Közel két hét múlva lát napvilágot a tengerentúlon az orosz fejlesztésben készülő Firestarter, így arra a megállapításra jutottunk, hogy a megszerzett béta-verzió alapján egy kivesező, a bemutatónál kicsit tényfeltáróbb írásra ragadtatjuk el magunkat a szűkös kereteinken belül.

A játék címadójául szolgáló Firestarter rendszer valóban létezik - már legalábbis abban a virtuális valóságban, amelyet a GSC Gameworld emberei kitaláltak. A 2010-ben játszódó történet szerint a Firestarter nem más, mint egy valóságot szimuláló játék, ahol egy vírustámadás következtében 48 órája marad a belépő játékosnak, hogy végigverekedve magát a rendszeren, kitörjön a megtébolyult programból. Ehhez természetesen minden segítséget megkap: felszereléseket, számítógépes narrációt, és az elengedhetetlen ellenfeleket. Egy ilyen környezetben magára utalva, és a fegyverek segítségével kell kilőnie magát a szabadságba.

A saját fejlesztésű The Firestarter Engine már az első pillanatban kimutatja foga fehérjét, hiszen alig hogy elindítottuk az első pályát, csodaszép színek, poligontengerek, és teljesen kreatív pályafelépítést tapasztaltunk. Az esetenként akár ötezer poligonból is felépülő szörnyek igazán részletes kidolgozottságról tanúskodnak, a négyszer négypályás rendszer pedig (4 különböző világban 4 egységesített pályaszakasz) a szingli játékmódokat favorizálóknak kedvezhet. Természetesen egy ilyen zúzós FPS-nek a multijátékban is megfelelően kell teljesítenie - erről a hagyományos, nyolcjátékosos multiplayer módozatok mellett (deathmatch, cooperative) az olyan egyedi megoldások is feltűnnek, mint az irányítsd a szörnyet, vagy játssz az ellenfélnek!

Zúzósat emlegettem az előbb, amit nem csak a húsz extratápos fegyverre, hanem az egész játék hangulatára értettem. Számomra egyértelmű volt, hogy a 12 főből álló fejlesztőcsapat mintaképe a Quake III című eposz volt, ami egyáltalán nem baj, sőt. Mivel jómagam kifejezetten kedvelem a fentebb nevezett játékot, így örömmel konstatáltam, hogy mind gyorsaságában, mint játékélményében képes azt nyújtani, amit a jó pár éve kiadott id-s termék adott megszámlálhatatlan órán keresztül.

Mint minden FPS-ben, úgy itt is lesznek ellenfeleink (melyek különböző szintű mesterséges intelligenciával lesznek ellátva, így teljesen más taktikával kell közelednünk feléjük), találhatunk jókora mészárláshoz vezető fegyvereket (melyek a későbbi pályákon tovább módosíthatóak, s így kihatásuk is megváltozik az ellenfelekre), és természetesen feltuningolhatjuk magunkat a szokásosnak mondható csomagokkal (lőszerek, energiacsomagok, különleges ereklyék). Ám ami igazán különlegessé teszi a játékot, az a fejlesztők szerint egyedi RPG-jegyek megjelenése lesz. Erről annyit kell tudnunk, hogy a játék legelején kezdetleges tudásunk a pályákon haladva egyre bővül, megtanulhatunk bánni a fegyvereinkkel, és később olyan mozdulatokat is kihozhatunk belőlük, melyeket eleinte képtelenek lennénk előcsalni. A készítői bevallások szerint leginkább Prodigy-re és Nine Inch Nails-re hajazó zenei betétek pedig csak erősíthetik bennünk azt a kemény, hardcore játékmenetet, amelyre a béta alapján számíthatunk a teljes verziótól is. Szerintem unatkozni nem fogunk…

Bagó Péter

GSC MINI INTERJÚ

Sok játék bukik a gyenge mesterséges intelligencia miatt, mi a helyzet a Firestarter szörnyeivel?

A szörnyek legnagyobb előnye a hatalmas erejükből származik, ezt szeretik kihasználni. Ettől függetlenül természetesen nagy hangsúly fektettünk a mesterséges intelligencia fejlesztésére, így számíthattok rá, hogy sok esetben csapatban intéznek jól előkészített támadást, ugyanis képesek kommunikálni, és ráadásul bizonyos hierarchia is kialakul közöttük, az erősebb szörnyek irányítják a gyengébbeket.

Hol tart a játék fejlesztése? Számíthatunk esetleg egy nyílt bétatesztre?

Elég jól haladunk, ha minden jól megy, január végén, legrosszabb esetben februárban elkészülünk. Mindenképpen szeretnénk egy bétatesztet megejteni a kiadás előtt, de lehet, hogy végül nem lesz időnk rá, szeretnénk tartani az év eleji megjelenést.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PII 500 MHz, Geforce 2MX, 256 MB RAM
MIBEN LESZ MÁS: Light RPG jegyekkel felvértezve tuti befutó lehet

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Hangulat
Hangzás
Grafika

ACCLAIM STUDIOS MANCHESTER
ACCLAIM
HTTP://WWW.ACCLAIM.COM/GAMES/GLADIATOR/
AZ ÁR NEM ISMERT

GLADIATOR:
SWORD OF VENGEANCE

A Mortal Kombat sorozat feletti bábáskodás megihlethette az Acclaim manchesteri fejlesztőbázisát, mert ugyan egy teljesen más műfajban, de hasonlatosan brutális játékot alkotott. Nézzük tehát a decembertől kapható Gladiator: Sword of Vengeance nevű külső nézetes akció játék „kivesézó" tesztjét.

Csak nehogy kitüsszögjem a maradék szemem...

A felinstallálás után már meg sem lepődöm a gépigényen, mely DirectX8-as kártyacsaládot követel magának - ez azt jelenti, hogy Titanium jelölésű GeForce kártya alatt elindulni sem hajlandó majd a produktum, nem is beszélve a Radeon tulajdonosok 9700-asnál alább nem adom követelményéről. Na, de ezek fejében királyi megjelenítést várhatnánk a programtól, amit persze meg is kapunk - a kérdés csupán az, hogy milyen áron. Mert a tesztelt környezetbe összeverbuvált vasak (több mint fél giga memória, 2 gigahertz feletti órajel, 128 MB-nyi videómemória) igen csak megizzadtak, amikor 800*600 felé növeltem a felbontást. Ebből tehát rögtön következik, ha a Jézuska nem gépet szállítmányozott a fa alá, akkor sürgősen áthidaló megoldásokra lesz szükséged, ha élvezhető minőségben szeretnéd futtatni a játékot.

A játékot - amely egy külső nézőpontból játszódó mészár-játék - egy római gladiátorral kell játszanunk, az ő irányításával verekedhetjük magunkat a halhatatlanság, és a minden pénzt megérő szabadság felé. Ehhez a módosabbak használhatnak gamepadet, de természetesen alkalmazható a jól bevált billentyűzetes irányítás is. Kicsit szomorú vagyok, hogy ilyen slendriánul oldották meg a kezelést, mert a balra, és jobbra irányokkal foroghatunk, az előre, hátra gombokkal pedig értelemszerűen közlekedhetünk - és ez kicsit kaotikus jelleget tudott ölteni, amikor éppen egy 15 fős csontvázsereggel hadakoztam. Másrészt a két akciógomb (a bal és jobb kézben lévő fegyver használata) felváltva zongorázásával mindent elértek a készítők, csak azt nem, hogy gondolkozzunk. Aki tehát némi taktikát is keres abban, hogy legyőzze a rárontó ellenfeleket, az rossz játékot választott... Nem mondom, nincs abban sem kivetnivaló, hogy kis feszültség-levezetés címén, ész nélkül kell nyomnom a gombokat, de pár perc, ne adj Isten óra után az ember képes, és beleun a történtekbe. A Gladiator pedig nem szól másról, mint a mészárlásról, és mészárlásról, némi gyaloglással, és kulcshasználattal kibővítve...

A fejlesztők nem fukarkodtak a vérrel, és brutalitással, egy-egy jobban eltalált csapás után patakokban terít be a képernyőt a vér - ha pedig nagyon ügyesek vagyunk, kivégzési lehetőséget is felajánl a játék. Ekkor egy még brutálisabb mozgás keretében küldhetjük ellenfeleinket a túlvilágra. Persze egysíkú lenne egy szál karddal végigrohanni a játék öt különböző világán - ezért is tették be a készítők a fokozatosan felszedhető (illetve különböző ügyességi próbatételeken kivívható) extrákat: kaphatunk fegyvereket, varázslatokat, és erőtöbbszörözőket.

Külön kiemelném azonban a magas gépigénynek megfelelően produkált emelt szintű grafikát - igen csak jól passzolnak a színek, és karakterek kidolgozottsága a játék látványvilágába, valamint szót kell ejtenünk a fantasztikusan sikerült zenei aláfestésről. Látatlanban pont egy ilyen, érzékeny, mégis testesebb dallamot tudtam elképzelni a játékhoz, amelyet tökéletesen teljesítettek is az Acclaim emberei. Amiért azonban a játék nem tud kilépni a középszerűségből, az a teljesen átlagos és megszokott sémáknak köszönhető. Gondolkodni nem szükséges, a felszedhető fegyverek, és mágiák száma viszont egyáltalán nem olyan sokrétű, hogy hasra kéne esnünk tőle - szóval pár órás kikapcsolódásra elegendő, aztán semmi több. Ettől függetlenül nem rossz, kipróbálni mindenképpen érdemes, csak ne várjunk tőle sokat.

Bagó Péter

VÉRBŐ REKLÁMKAMPÁNY

Az Acclaim angliai bázisán székelő PR menedzsment igazán nem panaszkodhat, ha számba vesszük eddigi tevékenységeiket a kiadott játékaik promotálása kapcsán. Emlékezhetünk például sírkövekre ragasztott pamfletekre a ShadowMan második része kapcsán, vagy a gyorshajtás teljes bírságának kifizetésére, a Runabout 2 megjelenése napján. Így talán meg sem kellene botránkoznunk azon, hogy a Gladiator angliai reklámkampánya a buszmegállókba helyezett vérpatronok segítségével 1 héten keresztül vérben tocsogott... A piros festékzacskók apránként pukkantak ki a kihelyezett várakozóhelyeken, és vékony csíkban csorogtak az úttest irányában - melyet egy hét elteltével feltakarítottak az Acclaim emberei. Ezek után kíváncsian várom a következő játékukat ...

MINIMUM CONFIG: PII 500 MHz, 64MB RAM, 8 MB VGA, 4X CD-ROM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mélyebb karakterfejlődést, nagyobb optimalizálást elvártunk volna...

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Enclave - 93% | Bloodrayne - 92%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 8 ÓRA

\+ Zenei betétek
\+ Kiváló grafikai megvalósítás
\- Viszonylag magas gépigény
\- Rövid játékmenet
\- Egyhangú küldetések

74%

VIVENDI
RADICAL ENTERTAINMENT
HTTP://WWW.THESIMPSONS-HITANDRUN.COM/
AZ ÁR NEM ISMERT

THE SIMPSONS:
HIT & RUN

Ha egy meglévő játékhoz hasonló ötlettel, megvalósítással jelentkezik valaki, sokszor hajlamosak vagyunk a lenéző „klón", „utánzat", rosszabb esetben „lopás" minősítéssel illetni. Sokszor ez igaz is, de van olyan eset, amikor a „másolat" ugyanolyan játékélményt nyújt, mint az eredeti játék. Ráadásul van olyan játék, amelyből sosem elég, legyen szó akár folytatásról, kiegészítőről, vagy csupán egy hasonló játékról. A Grand Theft Autóra ez hatványozottan igaz.

A végtelenbe és tovább...

A GTA egyike a legélvezetesebb, legsikeresebb játékoknak, az ötletről, a kidolgozásról, a játékélményről csak áhítattal, a legnagyobbaknak kijáró tisztelettel beszélhetünk. A folytatás, a Vice City igazolta, hogy a készítők koránt sem fogytak ki az ötletekből, minden szempontból sikerült felülmúlniuk az előző részt. A sikert - és az eladási számadatokat - látva nem csoda, hogy sokan adták fejüket hasonló játékok készítésére. A készülő Driv3r és az Axle Rage nagyon komolyan veszi a témát, bűnözőként vagy bűnüldözőként kell érvényesülnünk, és ehhez minden - sokszor a legkevésbé legális - eszközt igénybe kell vennünk. Amíg ezek a játékok még csak a fejlesztés fázisában vannak, addig a Simpson család kalandjait feldolgozó játék már meg is érkezett, és meghódította a szerkesztőség szörösebb szívű tagjait is.

Springfieldben rengeteg furcsaság történik manapság, a legkülönösebb azonban a méhecskeszerű össze-vissza repkedő megfigyelő kamerák, és az ezekkel egy időben feltűnt gyanús furgonok megjelenése. Egyre nagyobb a hisztéria, senki nem tud semmi biztosat, sokan a földönkívüliekre gyanakodnak, de szóba kerül Mr. Burns neve is. Már a polgármester is felszólal az ügyben: „Városunkat titkos miniatűr megfigyelő kamerák lepték el, és ez több mint felháborító. Ott vannak asszonyaink fürdőszobájában, öltözőjében, és minden próbafülkében! Ezek után már csak egy kérdésem maradt, és azt hiszem, ezt mindannyiunk nevében kérdem: mikor láthatjuk a felvett anyagot?" A Simpson család, mint mindig, most is belekeveredik az ügybe, természetesen teljesen véletlenül. Homer elindul, hogy munka előtt - igazi jó fogyasztóként - vegyen a reklámban látott, gyanús eredetű összetevőket tartalmazó kólából, és máris részeseivé válunk a kalandoknak.

A játék stílusa, felépítése első pillantásra eléggé hasonlít a GTA-sorozatra. Ha jobban megtekintjük, akkor rájövünk, hogy a Hit & Run kiöpött GTA, a fejlesztők a sorozat összes ötletét egy az egyben átvették, hogy a rajzfilm sajátosságaival kiegészítve mégis valami újat adjanak ki a kezeik közül. Megmaradt a GTA-ra jellemző hatalmas bejárható terület, és a nagyfokú szabadság. Ha épp nem kell küldetést teljesítenünk, bebarangolhatjuk a várost, illetve azt a részét, amelyben az éppen játszott karakter mozog. Ugyanis Homer mellett nagy szerepet kapott Bart, Lisa, Marge, és személyes kedvencem a Kwik-E-Mart tejhatalmú ura, Apu Nahasapeemapetilon is. Amíg Homer inkább a külváros és az erőmű környékén mozog, addig

☑ TIPPEK

Nyugodtan menj neki kocsival az összes oszlopnak, automatának, dobozoknak, ládáknak, mindenért pénz jár. A kocsi sérül, de a pályák tele vannak forgó, sárga színű villáskulcsokkal, ezeket felvéve a járművünk újra hibátlan állapotba kerül.

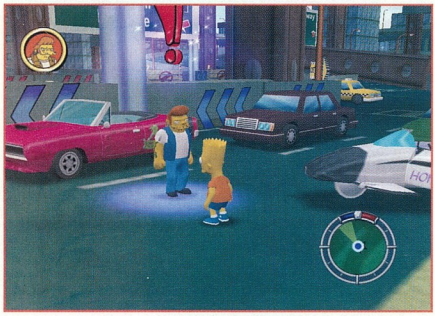
Figyeld a járókelőket, ha valamilyen jel van a fejük felett (zászló, dollár), akkor tőlük extra küldetéseket lehet felvenni.

Mindig kövesd a zöld nyilakat.

Versenyeknél használd az ugratókat, rövidítéseket, az ellenfelek sem hagyják ki az adódó lehetőségeket.

Bart a belváros utcáit járja. Mindannyian csupán a dolgukat végzik, amíg bele nem csöppennek a sötét, titokzatos összeesküvés kellős közepébe...

A szereplőket a szokásos W-S-A-D plusz egér kombinációval irányíthatjuk, SPACE lenyomásával tudunk ugrani. Ugrás közben a SPACE-t lenyomva minden karakter speciális mozdulatot csinál (dupla ugrás, szaltó). A bal egérgombbal tudunk beszállni a járművekbe. Bármelyik járműbe. A GTA-hoz képest a játék - minden tekintetben - szelídebb, itt, ha beszállunk egy autóba, akkor a tulaj is benn marad a kocsiban. Nem folyik vér, nincsenek hatalmas bunyók. Ám mégis inkább azok élvezik majd a játékot, akik szeretnek rosszalkodni. A jobb egérgombbal rugdosódni tudunk, így tudjuk szétzúzni a telefonfülkéket, a különböző automatákat, és így tudjuk leteremteni a járókelőket. Minden rombolásért pénzt kapunk, ha elviszünk egy lámpaoszlopot éppúgy, mintha bemegyünk a paradicsomföldre egy kis szüretelésre. A rúgásainkkal leterített avagy elütött járókelők egy idő után felkelnek és továbbmennek, nem tudunk bennük maradandó kárt okozni. Ennek ellenére a rendőrök nem hagyják szó nélkül a rosszalkodásainkat, egy számláló méri az illegális cselekedeteinket, és ha betelik a pohár, megkezdődik az üldözés. Ha nem tudjuk a rendőröket lerázni, akkor azt a pénzünk bánja, de szerencsére más problémánk nem adódik, onnan folytathatjuk a játékot, ahol elkaptak minket. A küldetések sorban jönnek egymás után, a játékmenet ebből a szempontból tekintve eléggé lineáris. Általában üldözésekben, tárgyak összegyűjtésében és szállításában, vagy versenyeken kell részt vennünk. Ha azonban 100%-osan akarjuk teljesíteni a pályákat, akkor be kell járjuk az adott pálya minden részét, össze kell szednünk kártyákat, szét kell rúgnunk mindent, amit érünk, el kell pusztítsuk a megfigyelő kamerákat, részt kell vennünk az utcai „illegális" versenyeken, és teljesítenünk kell az extra küldetéseket is. Meg kell találnunk az ugratókat, és az elrejtett tréfákat („gag"-eket), melyek apró vicces jelenetek, például Bart esetében többek között egy katapulttal kell orbitális pályára állítanunk gyanútlan macskákat. Az összegyűjtött pénzből járműveket és ruhákat kell vásárolnunk. A megvásárolt dolgokra sokszor egy-egy küldetés teljesítéséhez is szükségünk lesz, de a 100%-os teljesítéshez kötelező mindegyiket összegyűjteni.A program tele van poénokkal, a szereplők eredeti hangjukon szólalnak meg, és fergeteges dumát nyomnak. Ez a játék legnagyobb erőssége, nagy kár, hogy nem készült magyarítás a programhoz, így csak az angol nyelvben jártasak tudják a játékot igazán élvezni. Ennek ellenére a Hit & Runt mindenkinek ajánlom pótlásul, akik a GTA-val az erőszakossága - vagy bármi más - miatt nem játszhattak, hiszen az erőszak ebben a játékban inkább csak viccek, poénok formájában jelenik meg. A GTA-rajongók se hagyják ki a programot, a folytatások megjelenéséig remek szórakozást nyújthat a Simpson-kaland.



A grafika rajzfilmszerű, és bár a játék nincs telepumpálva shaderekkel, és egyéb csillogó-villogó effektel, az egész úgy jó, ahogy van. A hang egyenesen frenetikus, a rajzfilmből megismert zenék kísérik az akciókat, ráadásul dinamikusan követve azokat. A szereplők folyamatosan kommentálják az eseményeket, sokszor nem bírtam befejezni egy küldetést, mert a hasamat fogtam a röhögéstől az egér helyett. Összegzésként talán csak annyit írnék még, hogy a Hit & Run az eddigi legjobb Simpson-játék, mely bár nem tör a hasonló játékok babérjaira, de egyedi humora miatt semmiképpen sem szabad kihagyni.

Uniq

the SIMPSONS HIT and RUN

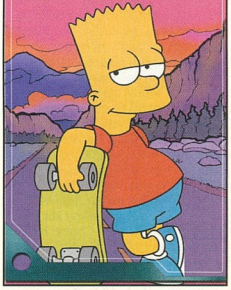
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az N-Tec Kft. három darab eredeti The Simpsons: Hit & Run játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. **Melyik szereplőkkel játszhatunk a program során?**
2. **Hol dolgozik Apu Nahasapeemapetilon?**
3. **Melyik városban játszódik a program?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 28-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Simpsons játék
1325. Bp. Pf.:315



MINIMUM CONFIG: 700 Mhz, 192 MB RAM, 32 MB Directx 8.1 VGA, 1.2 GB üres hely
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem készül több hasonlóan színvonalas Simpson játék?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Grand Theft Auto III - 94% | Grand Theft Auto: Vice City - 92%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 10-15 ÓRA

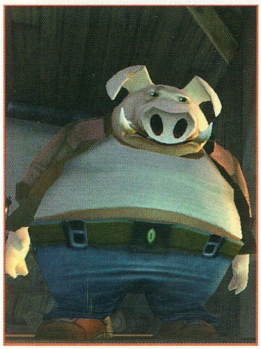
+ frenetikus poénok
+ összetett, kidolgozott történet
+ rendkívüli hangzás
+ eredeti karakterek
− Flanders keveset szerepel

92%

UBISOFT
UBISOFT
BEYONDGOODEVIL.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

BEYOND GOOD & EVIL

Egy játék, mely iskolapéldája annak: nem szabad elhamarkodottan ítélni. Ha csak egy órát játszom vele, 100%-ot kap - ám a végigjátszás (két nap...) alatt előjöttek hibái. Ezekről a cikk végén, először azonban lássuk a nagyon is bíztató kezdetet.



Ez a hülye grafikus megint egy számmal kisebb texturát adott rám...

A BGE atyja Michel Ancel, Rayman papája, kiadója az Ubisoft - ez elég nyerő kombináció. A játék konzolos stílusú akció-kaland, a Zelda-sorozat mostani részeire hajaz, PC-s analógiát keresve nagyjából a Tomb Raider hozható fel mintának: sok rohangálás, ügyességi platformozás, némi verekedés, rengeteg puzzle. A pluszt mindehhez a mindig ötletgazdag Ancel teszi hozzá.

Főhősünk Jade, egy szabadúszó fotós, aki Hillys bolygóján él, egy kis szigeten álló világítótoronyban. Szülei húsz éve eltűntek, őt Pey'j (ejtsd: Péjdzs), félig disznó, félig ember bácsikája neveli - ez az állat/ember kombináció megszokott ezen a furcsa helyen.
A bolygó nyugalmát felborítja egy gonosz faj, a DomZ támadása, a kormány védereje, az Alpha Section pedig nem áll a helyzet magaslatán. Egy földalatti mozgalom, az IRIS Network szerint ez nem véletlen - összeesküvésről van szó! A hálózat, miután legjobb ügynöke, Double H eltűnt, hősnőnk segítségét kéri, hogy kiderüljön az igazság.

A játék mechanizmusa több rétegből áll, ami eleve érdekessé teszi. Alapból az IRIS küldetéseit kell teljesítenünk, ami annyiból áll, hogy lopózzunk be három, az AS által ellenőrzött helyre, és szerezzünk képi bizonyítékot a DomZ és a kormány csalárdságairól. Mivel Hillys felszínének nagy része víz, a közlekedést egy kis légpárnással oldhatjuk meg, később pedig egy űrszerkérbe is bepattanhatunk, ám ezeket fejlesztenünk kell, ehhez viszont gyöngyökre lesz szükségünk, ugyanis a szerelőműhelyben ez a fizetőeszköz. A gyöngyökhöz (88 „bogyót" kell összeszednil) titkos helyeken, a feladatok teljesítésével, illetve szörnyek legyőzésével juthatunk hozzá, megvásárolhatjuk őket - és van még egy út: egy kutatóközpont megbízásából le kell fotózni a bolygó összes létformáját, a lakóktól az állatokon át a DomZ lényeiig, minden fotó pénzt ér, minden megtöltött filmtekercs egy gyöngyöt. Ez csavar egyet az egészen, ugyanis ezzel a készítők elérték azt, hogy ne rohanjon a játékos végig egy pályán - minden helyszínen körül kell alaposan nézni, figyelni kell mindenre. A játék első harmadának végén vásárolhatunk egy gyöngy- és egy állatdetektort, így térképünkön ezek helye fel lesz tüntetve, „csak" meg kell őket találnunk. (Külön ötlet, hogy néha térképhez úgy juthatunk, ha keresünk egyet a helyszínen, és kameránkkal digitalizáljuk azt.). Fentiek egyébként még egyre jók: a fejlesztők egy viszonylag kis terepet rendeztek be, ám ezek egyrészt több szintesek, másrészt szakaszokra vannak osztva, ahová vagy speciális kódkártyákkal, vagy jelszóval, vagy a már említett járműtuning után juthatunk be, azaz egy-egy helyre tucatnyi alkalommal is vissza kell látogatnunk, hogy behatolhassunk egy addig elzárt területre (feltéve, ha jeben tudjuk tartani ezek helyét...).

Van még egy lehetőség, melyet nem említettem. Kalandozásaink nagy részében társunk is akad, előbb Pey'j, majd Double H. Előbbi egy szerszámmal képes megnyitni rácsokat, utóbbi páncélsisakban tör át azokat, és át tud sétálni lézercsapdákon is sértetlenül - őket egyetlen gomb megnyomásával tudjuk akcióra bírni. Ezzel kapcsolatban viszont máris van egy morgásom: régi csapdába sétáltak be a fejlesztők. Amint ugyanis hozzájutunk egy új lehetőséghez, a puzzle-k jó része ennek kihasználására épül - azaz ha miénk a kis koronggokat kilövő fegyver, tucatjával kell vele távoli kapcsolókat meglőni, ha velünk a társunk, az ő segítségét kell felhasználni, így viszonylag kicsi a megoldandó feladatok száma, variációja, és ezek is sablonossá, „elhasználttá" válnak a játék vége felé.

Újabb réteg a játékban az ellenfelek megjelenése - itt jön a másik, sajnos immár szokásos sirám: a BGE fejlesztésénél a konzolok álltak az első helyen. Ennek kirívó példája a borzalmas kamerakezelés - konzolosoknak ott a jobb analóg kar, amivel mozgathatják azt, nekünk a motor maga gondoskodik erről, elég roszszul. Vagy túlvezérelt, ami verekedés közben szörnyű kapkodáshoz vezet, vagy rossz pozícióba áll, és nem tudod, mi történt, sőt a rögzített szö-

VIGYÁZAT, PATCH!

Az, hogy manapság csak az első patch után lesz élvezhető egy játék, már nem hír. Az azonban, hogy ettől végigjátszhatatlanná válik, már az! Az 1.01-es foltozás gyengébb vasakon jelentős sebességnövelést ad, erőseken javítja a látványt (FSAA és társai), plusz a játék a régi, SSE-t nem támogató Duron/Athlon procikon összeomlott, ezt is javították. Felrakása után viszont előkerül egy hiba. A Slaughterhouse küldetés Centrall Hall pályáján le kell nyomni három robotot, ekkor leesik a plafonról egy kulcskártya, ezzel lehet továbbmenni. Csakhogy a patch felrakása után a kártya nem esik le, és ha visszamész az előző terembe, a játék összeomlik... Két megoldás van: vagy nem rakod fel a foltozást, vagy letöltöd a következőt: www.terrygoodkind.net/~rahly/BGAEFix.exe. Ez egy kis 400kb-os progi, mely a Central Hall mentést „meghekkelve" beleírja a készletedbe a kártyát, illetve visszateleportál a pálya elejére, az összeomlást elkerülendő. Az Ubisoft erre azt mondta: BOCS...

gek miatt a nézőpont is változik, azaz van, hogy előre terelni hősödet a jobbra, balra, vagy épp a lefelé gombbal tudod. A szörnyeket egy bottal kell legyőzni, az AS ellen vagy a hátukra szerelt tartályba lőtt korong a megoldás - vagy a lopakodás. Ez is jó részét teszi ki a játéknak, ami sokszor bizony elég idegesítő, hiszen gyorsmentés nincs, csak öt mentési helyünk van, ezeket is egy speciális, a pályákon szétszórva található szerkezettel tudjuk eszközölni, szerencsére nagyobb szakaszok után a játék maga ment egyet, elhalálozás nincs, életerőd elfogytával innen kezded elölről a mókát. Van még játékösszetevő - ez pedig a légpárnással történő manőverezés, és jó sok verseny, amiben megint a gamepadosok jártak jól, egérbillentyűvel azért picit nehezebb a buli. Egyébként maga a kezelés nem rossz, de mondom, a kamera miatt sokszor hajtépős, és valahogy a botos akciókban is könnyebb kombózni, figurázni irányítókarral, volt szerencsém kipróbálni az Xbox-verziót, ég és föld…
Ami viszont előny, hogy szerencsére a fejlesztők nem akartak minket belevinni a sűrűbe, így az akciógomb multifunkciós, és hősöd magától ugrik át egyik platformról a másikra, húzódzkodik fel peremekre, vagy függeszkedik le róla, ez elég játékosbarát megoldás.

Amiben a játék kiemelkedik a mezőnyből, az a látványvilág - 2003 talán leggyönyörűbb alkotásáról van szó! Hillys színes, élő, lélegző világa, a rajzfilmszerű kivitelezés, a karakterek animációja zseniális, az ember nehezen tud betelni a látvánnyal, melyet a kiváló, sokszínű zene és a jól eltalált és előadott beszédhangok még megdobnak - utóbbiakból sajnos kevés van, ami két dolog miatt baj: egyrészt a beszélgetések jó részét csak olvashatjuk, másrészt elég idegesítő egy csata alatt ugyanazt a négy-öt mondatot hallani társunktól.

Így a vége felé térjünk ki arra, miért a sok pontlevonás. Egyrészt az említett kamerakezelés és az érezhető konzolos előny miatt. Aztán bár a feladatok jó része izzasztó, de ez még kellemes, ám volt pár rész, amikor úgy éreztem, megint összekeverték a fejlesztők a kihívást a szívatással, ami nálam nem igazán nyerő. Problémának értékeltem, hogy a küldetések leírása nem egyértelmű, mivel a térképek sem túl részletesek, sokszor keríti hatalmába a játékost az elveszettség érzése, amikor ötödször megy körbe a pályán, és nem tudja, merre tovább - a megoldás például egy másik kapu az épület másik oldalán, erről viszont semmiféle infót nem kapunk, legalább színkódokkal jelölték volna a fejlesztők a térképen a különálló pályaszakaszokat. Van még egy mínuszpont, amelyet külön dobozban olvashattok - a patch, ami ráadásul többet ront, mint használ, és amitől nagyon morcos lettem… És még valami: a tízórányi játékidő, mely csak a sok, a játék motorjával hajtott animáció miatt tűnik többnek, ezeket viszont nem lehet átlépni, ezt ugyancsak nem vettem jó néven.

Összességében a BGE 2003 egyik legjobb játéka, elképesztő látványvilággal, remek fejtörőkkel, többrétegű, jól összerakott játékmechanizmussal - én azonban örültem volna, ha még egy évet eltöltenek vele fejlesztői. Akkor egy örök klasszikus született volna, most azonban „csak" egy jó játék, melyből nyilvánvalóan pár bőrt még le fognak nyúzni szülei. Bár ezt ez esetben (főleg ha a hibákat orvosolni fogják) kevésbé bánom…

}{redenc

BEYOND GOOD and EVIL

NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Beyond Good & Evil játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

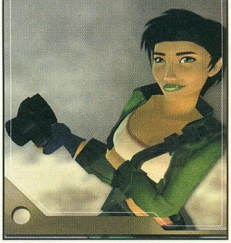
1. Hogy hívják a játék főszereplőjét?

2. Melyik bolygón játszódik a történet?

3. Kik a főszereplő segítői a játék során?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 28-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - BGE játék
1325. Bp. Pf.:315



MINIMUM CONFIG: 700 MHZ CPU, 128 MB RAM, DX9 (T&L) 32 MB 3D VGA, 2.2 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Tényleg ennyivel jobbak a konzolok?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN//INTERNET

NEHÉZSÉGI SZINT:

Tomb Raider - 88%
Prince of Persia: Sands of Time - 88%

REALIZMUS:

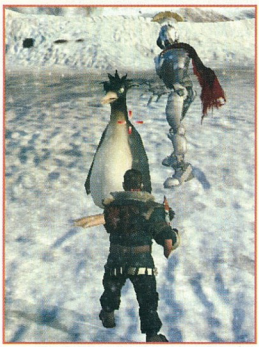
10-12 ÓRA

- Grafika, látvány
- Zene
- Feladatok, szinttervezés
- Rövid, néhol idegesítő
- Konzolon jobb

85%

LUCASARTS
PLANET MOON
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/ARMEDANDDANGEROUS
AZ ÁR NEM ISMERT

ARMED AND DANGEROUS



Hé Joe! Ezzel jobban járunk talán, mint a Hálaadás napi pulykával...

A Planet Moon stúdió az ismeretlenség homályából robbant be a játékvilágba 2000 végén. A Giants: Citizen Kabuto addiktív, változatos játékmenetével, remek grafikájával, elképesztő humorával beírta magát a nagykönyvekbe, és érdekes módon ellentétes érzelmeket szült: vagy nagyon szerette valaki, vagy utálta, középút nem volt - de hogy szó nélkül nem lehetett elmenni mellette, az biztos. Azóta is várja a világ a választ: a játék egy tehetséges csapat első szárnypróbálgatása volt-e, vagy csak egy szerencsés, egyszeri fellángolás.

Nos, a válasz megérkezett - és ezúttal picit árnyaltabb talán a kép, de nyers humora miatt valószínűleg ez az alkotás is viharokat fog kavarni. Bár jómagam nagyjából azt kaptam, amire számítottam, mégis picit csalódás az AND, játékmenetében ugyanis visszalépés a Giants-hoz képest, sarkítva akár annak kiegészítő lemeze is lehetne. De haladjunk sorjában.

Tolvajok fejedelme

A játék sztorija elég egyszerű: adott egy csapat, akik magukat Oroszlánszívűeknek nevezik. Vezetőjük Roman, aki egy szája elé kötözött kendővel próbál ijesztő külsőt ölteni - bár társai szerint rettentő rossz fogai miatt teszi ezt. A másik két tag: Q, egy római légiósnak öltözött robot, két lábon járó szamovár, aki gyakran és élvezettel hódol az önmagából kicsurgatott tea élvezetének, és Jonesy, az emberszerű, beszélő skót bányász vakond, robbantási szakértő. Hőseink közönséges tolvajok, semmiféle nemes cél nem vezeti őket. Most legnagyobb dobásukra készülnek: elolopni a Hatalom Könyvét, egy legendás, értékes műalkotást. Sajnos a könyvet megkaparintotta Forge király, Milola zsarnok ura, ám egyelőre a vaderdei szerzetesek nyüglődnek megfejtésén, ugyanis egy védőbűbáj a könyvet a Kosárfonás Könyvévé változtatta, így a papok jelenleg éjjel-nappal kosarat gyártanak.
A csapat így óhatatlanul belekeveredik a „belügyekbe", nekiállnak irtani a király seregét, ami miatt az ellenállás, a zsarnok elleni mozgalom első számú hőseivé válnak. A történet aztán meglepő fordulatokat vesz, előkerül Rexus, Roman törpe, vak, büdös mostohaapja, korábbi látnok, Lily, egy öltöztetőbaba-mániás kislány és szenilis nagyapja, egy Elvis-imitátor által előcitált prófécia, az Artúr-mondakörből ismert Tó Asszonya, akit hőseink kissé átalakítanak, Zoltán, a rejtélyes szerzetes és a király idióta, Shrek-szerű fia, Stig. Totális őrület...

Humor felsőfokon

Amire a játékból feltétlenül emlékezni fogunk, az a humor, amelyre én leginkább a „beteges" jelzőt aggatnám. Előre elhívom a figyelmet, hogy a Postal szintjén mozog a játék szellemessége, a szexuális élet és nemiszervméretek kitárgyalásától a „jójózu" kannibalizmuson és leprás kisgyerek fejének lefocizásán át az amerikai „vesszőparipa", a politikai korrektség teljes sutba dobásáig minden előkerül - miközben filmes utalások tucatjaival találkozunk. Az emlegetett „Artúrság" (némi Gyalog Galoppal fűszerezve) mellett a George Lucas áldásával a játékba került Star Wars hivatkozások a legjobbak: Rexus kiköpött Yoda, előkerül a Jedielmetrükk és az Erővel való más manipulálás, és a negyedik részben látott „bújjunk be a halott állat zsigerei közé a fagy elől" megoldás is, bár itt Q Rexust egy élő állat „hátsó kijáratán" át juttatja be a melegbe...
Mindezeket a minden egyes szint végén látható kis filmetűdben láthatjuk - és ez sajnos a játék egyik negatívuma. Nem igazán értem, miért nem lehetett ezeket a játék motorjával „vetíteni", miért kellett előre lerenderelni és rádadásul DivX kódolással borzalmasan összetömöríteni. A mozik animálása sem túl jó, erre a tömörítés még rádob egy lapáttal - ez 19"-os monitoron, nagy felbontás mellett szörnyű kockásodáshoz vezet. Szerencsére a már emlegetett humor, és a szeniális, profi szinkronizálás elviszi a hátán az egészet, de a rossz szájíz megmarad. Nagyon nagy kár érte - mert a játékmenet monotonitását csak ezek oldják, a vége felé az unatkozó játékos

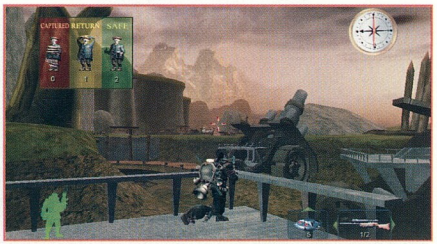
BOMBÁK

Sticky Bombs: Rátapaszthatod ellenségre vagy házakra. Alapkészség, sok pótlást fogsz kapni hozzá, használd gyakran!
Traitor Bomb: Nagy tömeg közé érdemes dobni, a hatósugarában az ellenség egymást kezdi irtani. Amint ezt először megkapod, hamarosan elérkezel két veszélyes gépágyúshoz - közéjük hajítva szétlövik egymást, és mehetsz is tovább...
World Smallest Black Hole: A világ legkisebb fekete lyuka látványos effekt kíséretében felszippant mindent, ami mozdítható a hatósugarában. Hatásos!
Topsy Turvy Bomb: A dugóhúzóra emlékeztető szerkezet aktiválásakor hősöd lefúrja azt a földbe, és belekapaszkodva élesíti. A világ ekkor a feje tetejére áll, minden le (fel) potyog az égbe, majd kis idő múlva helyreáll a rend, és az odafent kapálózók a földhöz csapódnak. Sok ellen ellen kellemes fegyver!
Knockout Bomb: Célozz be egy ellenséget és aktiváld - az áldozat ezerrel nekirohan a hatalmas bokszkesztyűnek. Biztos kiütés az első menetben!

csak ezek miatt nyomja le az újabb és újabb menetet. Unalom? Sajnos, igen…

Végképp eltörölni

A játék egy tipikus arcade külső nézetes akciójáték, a Giants és az MDK stílusában (ami szintén a csapat alapítóinak munkája, még a Shiny színeiben), azaz mész előre egy elég lineáris pályán, és minden élő és élettelen dolgot elpusztítasz. Itt viszont jól döntöttek a készítők, hogy a Giants felturbózott erőműve mellé megvá-



sárolták napjaink legjobb fizikai motorját, a Havokot, mert a rombolás csak ezzel lehet teljes. Fák, házak, csövek nem állnak utunkba, ellenség nem marad lábon - a messziről rakétával megkínált, és a több tízméteres repülés végén lábunk elé csapódó test, a felrobbantott házak szétrepülő romjai, a lelőtt zeppelin közelünkben becsapódó hatalmas hajtókereke megadja az őrjöngés alaphangját.

Mindezek mellé gyorsan hozzátesszem: a „rush-tudatú" játékos, aki oldalához szorított, kereplő géppisztollyal üvöltve rohan az ellenség felé, biztos halálra van ítélve! A játék ugyanis egyáltalán nem könnyű, pontosabban épp az ilyen „banzájstílus" ellen jól felvértezték szülei. A túlélés két aranyszabálya: a fegyverek ismerete és megfelelő alkalmazása, és a pálya felmérése, a terep adta előnyök kihasználása. Egyszerre három alapfegyver és pár robbanószerkezet lehet nálunk, az arzenált beszerezni és magasabb szinteken tetszés szerint összeállítani a pályák stratégiai pontjain elhelyezett kocsmákban lehet. Itt lőszer- és bombakészleteinket is feltöltik a király elleni harcot támogató tulajok, és gyógyulhatunk is, egy nagyon jó, már a Giants-ben megismert rendszer segítségével: a „health pool" bizonyos mennyiségű életerőkészletet jelent, ebből vételezhetünk, míg tart. A fegyverekről találtok külön egy kis összeállítást, a lényeg, hogy mindig mérd fel a helyzetet és a terepet. Elsődleges cél például a nagy, kerek kunyhószerű barakkok elpusztítása, melyekből számolatlanul özönlik az ellenség, ezekbe kettő tapadós bomba kell - ám gyakran vannak lejtők aljában, odafent pedig nagy kősziklák inognak… Ilyen kis „bónuszokból" akad jó pár (elsősorban a jó helyen elhelyezett lőporos hordók!), nem érdemes tehát rohanni - ráadásul 21 tokent rejtettek el az elmés tervezők, melyeket összegyűjtve három jutalompályához és számos „csaláshoz" juthatunk, például az ismert „big head" módhoz, melyben minden karakter tízszeresre felfújt fejjel parádézik a játékban, de ezek meglelése nem egyszerű feladat. Annyit még a fentiekhez: a játék hálás módon váltogatja az áldozatokból kipotyogó jóságokat, azaz legtöbbször ahhoz a fegyverhez kapunk lőszert, amit épp használunk, és az orvosi táskák is jó ütemben kerülnek elő - sőt húzós helyzetben Q is tölt nekünk néha egy csésze életadó gyógyteát.

Ásíts velem

A rutinos akciójátékosban a fentiek olvastán felmerülhet a kérdés: elég csak a fegyverek és a kör-

FEGYVEREK

Hawkings Rifle: 8 lövedékes tárral szerelt puska, az alapműszer. Lőszere kifogyhatatlan, ám mivel lassú mind a lövés, mind a tárazás, hamar le kell cserélned.

Flemming Machine Gun: Géppisztoly, 100-as tárából másodpercenként 10 lövedék távozik. Gyors, kezes fegyver, 1000 tartaléklőszer cipelhető mellé. A játék jó részét vele fogod végigtolni.

Cyclops Sniper Rifle: Ez a mesterlövészfegyver különleges tulajdonsággal bír: egyetlen lövedéke képes áthatolni több ellenségen is, így igazán hasznos darab, ráadásul teleszkópja is igen erős nagyítást szolgáltat. Hét extra lőszer pakolható mellé.

Gurner Personal Mortal: A külsőleg egy tubára emlékeztető kézi ágyú lövedéke területtámadásra kiváló, épületek és mechanikus szerkezetek (Q1-12, Kolosszus, Zeppelin) ellen. 6 tartalék ágyúgolyót vonszolhatsz magaddal.

Land Shark Gun: Rendkívül egyedi fegyver. A földbe egy bébicápát lő, mely a beépített hormonoknak köszönhetően pillanatok alatt megnő, és a célba vett áldozatot követve, a földből kirobbanva felfalja azt - és még párat a közelben, míg jól nem lakik. Sajnos csak egy plusz lőszer áll rendelkezésedre, az LSG így főleg egy tömeg megzavarására, váratlan támadásra és egy attak kisegítésére jó.

Vindaloo Rocket Launcher: A másik kedvenced lesz ez a rakétavető, mely alapkiépítésben két, a táncoló Sivát ábrázoló kiegészítőt megtalálva négy lövedéket lő ki, ezek nyomkövetéssel biztosan találják meg áldozatukat. Kiváló a gépágyúk kezelőinek kioperálására, mesterlövészek, rakétások eliminálására. 12 tartaléklőszer jár hozzá.

Molmer's Pistol (One of two)

The Hawkings Rifle

Fleming MG-42 (Machine Gun)

The Cyclops - (Sniper Gun)

Q's Chaingun

The Gurner - Rocket Launcher

The Vindaloo - Missile Launcher

nyezet ismerete? Hát az ellenségé? Nos, a kérdés jogos, ám egyszerű megválaszolni: a rosszfiúkból sajnos nagyon kevés fajta van, és ezek is tipikusan „célorientáltak", mint a Serious Samféle mészárcéllövöldék ellenségei. Egyetlen feladatuk elpusztítani hőseidet, így sokat nem taktikáznak, ha meglátnak, lőnek, bár némi fedezékbe vonulás, gránátdobálás, elhagyott gépágyú elfoglalása és használatba vétele színesíti a palettát, de ez a fajta AI csak annyira fejlett, hogy ne váljon az amúgy is nehéz játék esztelen szívatássá. Pici odakacsintással azt mondanám, az itteni Gruntok igen távoli rokonai a Halo hasonló nevű gyáva, ám taktikus ágyútöltelékeinek, azoknál vérengzőbbek és bátrabbak, ám eszük kevesebb, így ellenük harcolva tényleg csak az az eldöntendő kérdés, melyik fegyvereddel készítsd ki őket.

Itt kezdődik az, amire már az elején célozgattam: az AND játékmenetben egyértelműen visszalépés a Giants-hoz képest. Ott háromféle fajjal nyomulhattunk, számos változatos ellenség és főgonosz ellen, szóló módban és multiban egyaránt. Itt van egy darab főhős, négy-ötfajta rosszfiú, és 25, a változatos időjárást és környezetet leszámítva elég monoton, egysíkú pálya. A totális eliminálás túl apró részfeladatok vannak: a Giants-ban már megismert „szabadítsd ki a parasztot és vidd haza" móka (elég sajátos látvány a Roman után uszályként lebegő túszok sora), örtornyok, vagy nagy céltáblával megjelölt házak elpusztítása, ezt hol lábon, hol háti rakétahajtóművel felszerelve hajthatjuk végre. Utóbbi esetén előjön a fejlesztők szokásos „ilyet is tud a progi, hozzuk ki belőle a maximumot" jelmondata, így lesz pár, először poénos, később elég unalmas és idegesítő ugrabugrálós-repkedős pálya is. Ezeket néha magunk, néha két kollégánk támogatásával kell teljesíteni. Előbbi a szerencsésebb, mert embereink agyatlanul vetik bele magukat a harcba, pár alaputasításon kívül nem lehet őket kommandírozni, így még saját hátsódon kívül rájuk is vigyáznod kell - ráadásul hol a fegyvered, hol a kamera elé sétálnak be, ami néha kifejezetten idegesítő. Ezt a nem túl változatos képet töri meg vagy fél tucat esetben egy, az Enclave bónuszpályáihoz hasonló móka, amelyben belső nézetből egy várfal tetejére szerelt és ott jobbra-balra mozgatható, rakétavetővel kiegészített géppuska ülésében kell feltartani a támadó sereget, és megakadályozni, hogy megadott számúnál több ellen behatoljon a védett objektumba. Ez úgy 5-600 (!) támadó lemészárlását jelenti, menet közben repülőgépen kapunk hol rakétát, hol elsősegélycsomagot, hol a már említett tokeneket, ezeket beléjük lőve szedhetjük össze. Mondom, jó móka mindez, és abszolút passzol a stílus alapértelmezéséhez (folyamatosan előre és lőni mindenre), csak a vége felé már a variációk alacsony száma miatt vontatottá válik az egész, és bizony csak az viszi előre az embert, mert tudja, hogy utána jön valami megnézésre nagyon érdemes mozi, egy csokor hatalmas poén. Ez viszont így kevés, és elsősorban ez az, ami miatt a végső értékelés az egyéb jellemzői miatt amúgy kiváló játékot a „jó" kategória középső-felső szintjére taszítja. Az újrajátszási érték is emiatt kissé bizonytalan, mert van ugyan itt pár jó ötlet és csavar - például a szint végi statisztikák és pontszám (külön poén, hogy ez a vérdíj összegében jelentkezik, és a pályákon elhelyezett plakátokon ez az érték jelenik meg!), ami arra ösztönzi a játékost, hogy megpróbáljon jobbat teljesíteni, vagy a megfelelő

tokenek begyűjtésével előcsalható két újabb (kegyetlen!) nehézségi szint és a jópofa csalások -, ám az első végigtolás rossz szájíze, és az, hogy a poénokat már ismerjük, sőt a mozik elérhetővé és újra nézhetővé válnak a főmenüből, mégis meggondolásra készteti játékost.

Szemnek kellemes, fülnek fantasztikus

Mint említettem volt, a játék szíve a Giants alaposan átgyúrt erőműve, a hangzatos nevű Amityville II: The Possession. A látványelemekről az Albert herceg grafikus pipeline gondoskodik, és bizony van itt minden csoda: shader, bump map, motion blur és más szörnyű nevű dolgok, valós fényekkel és árnyékokkal megfejelve, már ha egy DX8-9 magasságú kártyája van az ember fiának. A látvány azért ezek bekapcsolása mellett sem hanyatt vágós, de azért kellemes: a textúrák elég jól vannak összeállítva, a karakterek kivitelezése és az animáció megfelelő, a fantasy-világ hatásosan van felépítve, a nagy, nyílt, belátható terepek fokozzák a hangulatot, és az egészet megdobja a Havok a hóesés és eső valós modellezésével. Ami persze a lényeg: az AND a legnagyobb grafikai részletességem szépen elfut 1024-ben, még akkor sem hökken meg, amikor a levegőbe emelkedve szemléljük az elég nagy tájat, vagy ha száznyi ellen rohan a várfal felé. El ne felejtsem: a filmszerű hatást fokozandó a játék „szélesvásznú", azaz alul-felül fekete csík látható, ez is hozzájárul az összképhez. Sajnos az eseményeket közvetítő kamera néha rém szerencsétlen helyzetbe kerül, és hol saját társaid, hol egy-egy pályaelem takarja ki a képet - általában a legrosszabb pillanatban.

Ami viszont hihetetlenül ütősre sikeredett, az a hangzásvilág. A fegyverek hangjai ugyan közepesek, ám a zene kiváló, még ha a magyar fülnek az órákon keresztül tutuló dudaszó kicsit sok(k) is, ám Anna Karney skót elemeken alapuló muzsikája tökéletes összhangban van a látvánnyal és remek alaphangulatot biztosít. És ami egyszerűen tökéletes: a szinkron - az utóbbi évek talán legjobb hangszínészi munkáját élvezhetjük a játékban! Minden karakternek egyénisége van, Jonesy skót akcentusa, a hangsúlyozás, a szövegértelmezés első osztályú. Nem tudom, mennyi szerepe van mindebben a filmiparban járatos George Lucasnak és stúdiójának (gyanítom, van némi), de hogy telitalálat, az egészen biztos.

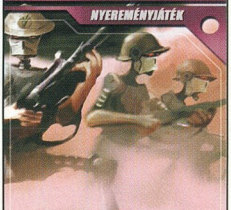
A keresztplatform átka

A játékon sajnos meglátszik, hogy a készítők egyszerre hegesztették PC-re és Xbox-ra. Szerencsénkre legalább a portolást megúsztuk, így az egér-billentyű irányítással semmi gond nincs, kezeli az összes rágcsálógombot és a görgőt, és kényelmesen testre- (pontosabban kézre) szabható. Ám - bár a profilkészítés megvan - csak egy mentési helyünk van (a konzolosoknak ennyi sem, ők csak a nálunk is meglévő automatikus mentésre támaszkodhatnak), és sajnos ehhez nem járul gomb, így a csata hevében ki kell lépni a menübe és kiválasztani a megfelelő pontot - nekem néha sikerült mentés helyett visszatöltenem, és a legreménytelenebb helyzetben töltés helyett mentenem, ami picit bosszantó. A legnagyobb bajunk pedig az lehet, hogy nincs többjátékos üzemmód, pedig a pályák és a karakterek akár kooperatív, akár hagyományos módokra alkalmasak (lásd megint csak: Giants) - a készítők ugyan ígéretet tettek egy később letölthető modulra, de ilyenekből már tele a padlás. A játékot normál fokozaton, egy ültő helyemben tizenegy óra alatt végigtoltam, mondjuk csak kilenc tokent találtam meg a 21-ből, tehát picit rohanós volt a dolog, de azért ez, még ha manapság sajnos megszokott is, elég szomorú tény. Összegzésül tehát annyit: az AND egy remek kis játék, humorával mindenképp kiemelkedik a középszerű és sótlan tucatjátékok sorából, és mindenképp 2003 egyik leghumorosabb játéka, tele sok egyedi ötlettel, megfelelő látványvilággal és kiemelkedő zenei és hangszínészi körítéssel, ám a pergő akciójáték a vége felé enyhe unalomba fullad - a kevés fajta ellenség, az egyforma pályák és feladatok kedvét szegik a játékosnak. Kis odafigyeléssel lehetett volna jobb is, így inkább a poénok és az ötletes fegyverek maradnak meg bennünk a játékból, ezek miatt egyszer mindenképp érdemes végigtolni.

}{redenc

ARMED AND DANGEROUS

NYEREMÉNYJÁTÉK



Az Automex Kft. három darab eredeti Armed and Dangerous játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. **Melyik játékkal robbant be a köztudatba az Armed and Dangeruos fejlesztő csapata?**
2. **Hogy hívják a játék főszereplőit?**
3. **Hány tokent lehet összeszedni a játék során?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 28-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Armed játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 1 GHz proci, 256 MB RAM, 32 MB 3D VGA T&L, 4 (!) GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Egy lépés előre - kettő hátra?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET

MDK 1-2 - 85%

Giants: Citizen Kabuto - 90%

NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

10-12 ÓRA

- \+ Humor!
- \+ Zene, szinkron
- \- Csúnya átvezető mozik
- \- Egyhangú játékmenet
- \- Többjátékos üzemmód hiánya

82%

50 **SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN**
A kategóriák keveréséből általában valami csemege szokott kisülni, így gondolták ezt a Spellforce fejlesztői is, mikor készülő stratégiájukat meghintették RPG fűszerekkel.

STRATÉGIA

Az idei karácsony nem nagyon kedvezett nekünk, stratégáknak. Decemberben nem jelent meg stratégiai játék. Nem szeretnék messzemenő következtetéseket levonni, de mindentől függetlenül ez több mint érdekes. Az elmúlt időszak legjobb stratégiái mindenesetre szerepelnek a válogatásunkban, és bemutatóink között igazi gyöngyszemet találhattok. A Digital Reality új stratégiáját a honi lapok közül először mi próbálhattuk ki, amit ezúton is nagyon köszönünk a srácoknak.

TARTALOM

41 DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

A Digital Reality jó pár finom stratégiával rukkolt elő eddig, úgy néz ki ez a tendencia a jövőben is folytatódik. Legújabb programjuk a Desert Rats vs. Afrika Korps a második világháború észak-afrikai hadszíntereire kalauzolja a játékosokat. A csatákkal teli történetbe romantikát is csempésztek a fejlesztők, ugyanis az életben maradáson kívül még egy fontos célunk van: el kell nyernünk egy csodaszép hölgy szívét.

44 BATTLE MAGES

A világot - a gonoszok ártó kezei elől gondosan elrejtett - mágikus kristály védte a káosztól, már ősidők óta. Csakis védelmező aurájának köszönhetően maradhattak életben az emberek, elfek és törpök. Ám a fajok közti béke törékenynek bizonyult, az élőhalottak hordái ezt kihasználva hatalmas támadást indítottak. Neked kell megtalálnod a kristályt, hogy le lehessen győzni az élőhalottak gyilkos hordáit, és a béke újra helyreálljon.

46 SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN - 88%

Manapság kevés új játékötlet, és még kevesebb új kategória jelenik meg, így a fejlesztők sok esetben megpróbálnak minél szebb, esetleg új ötleteket felvonultató játékkal megjelenni, néhányan pedig megpróbálják a sikeres kategóriákat keverni, hátha valami jó sül ki a dologból. A Spellforce az utóbbiak közé tartozik, a srácok a Phenomic-nál úgy gondolták, hogy a stratégiai elemek közé némi RPG-s beütést varázsolnak. Általában a műfajok keveréséből jó szokott kisülni, ezért nagyon vártuk már a Spellforce-ot.

50 LORDS OF EVERQUEST - 80%

Az Everquest a megjelenése óta az egyik legsikeresebb MMORPG, világában százezrek bolyonganak, kalandoznak. Több kiegészítés is megjelent már hozzá, de a játékban rengeteg olyan történet került megemlítésre Norrath múltjából, melyet lehetetlen lett volna a megszokott formában elmesélni. Rengeteg fejtörés után a kiadó eldöntötte, hogy a lordok történetét egy valósidejű stratégia dolgozza fel. A programot már a fejlesztés közben is sokan a Warcraft III-hoz hasonlították, most végre megérkezett a játék, s megnézték, hogy mennyi alapja van ezeknek az összevetéseknek.

ELŐREJELZÉS

8th Wonder of the World	2004/01	GMX Media
Chicago 1930	2004/02	Wanadoo Edition
Gangland	2004/02	Whiptail Interactive
Neighbours from Hell 2	2004/02	JoWood
Europa Univ.: Crown of the North	2004/02	GMX Media
Against Rome	2004/03	JoWood
Earth 2160	2004/03	-
Railroad Pioneer	2004/03	JoWood
Spartan	2004/03	Just Play
Cold War Conflicts	2004/03	GMX Media

TOPLISTA

1. C&C Generals	Electronic Arts
2. Age of Mythology	Microsoft
3. Sim City 4	Electronic Arts
4. Warcraft III	Vivendi
5. Praetorians	Eidos
6. Haegemonia	Wanadoo
7. American Conquest	CDV
8. Warcraft III: Frozen Throne	Vivendi
9. Platoon	Digital Reality
10. Spellforce: The Order of Dawn	JoWood

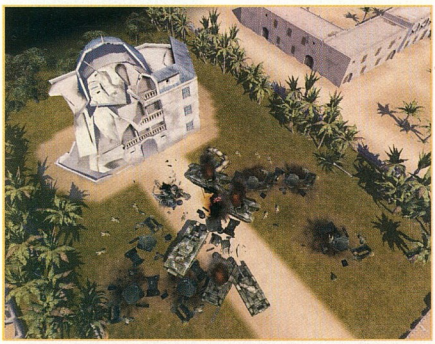
DIGITAL REALITY
MONTECRISTO
WWW.MONTECRISTOGAMES.COM
2004. FEBRUÁR VÉGE

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

Hálás dolog jó programokról írni. Még nagyobb az öröm azonban akkor, ha egy remek programot idehaza faragnak szorgalmas és értő kezek. Jelen cikkünk tárgya, a Desert Rats vs. Afrika Korps a Digital Reality műhelyeiben készülő szín-RTS, amely a második világháború viszonylag „elhanyagolt" hadszínterére, az észak-afrikai partvidékre repít el bennünket.

A program készítése során két hasonló témájú játék volt a készítők szeme előtt: az alig egy éves Blitzkrieg és a kicsit idősebb Sudden Strike sorozat. Bár a DR vs. AK - témája és stílusa miatt - nagyban hasonlít ezekre a játékokra, hiba lenne azok klónjának vagy éppen 2004-es reinkarnációjának titulálni. Lássuk csak miért!

Mindenekelőtt fejet kell hajtanom - immáron sokadszor - a Digital Reality grafikusainak és programozóinak munkája előtt. A Haegemoniában debütált grafikus motor hajtja ezt a programot is, de természetesen az eltelt egy évben történtek kisebb-nagyobb változtatások, amelyek garantálják, hogy grafika területén ismét überelje majd a jövő év játékait. A látvány egyszerűen fantasztikus, megkockáztatom, hogy RTS ilyen szép még nem volt. Minden a helyén van, a legapróbb részletességig vannak modellezve az nem egy „szabvány" harcos modellje kerül a volán mögé. Ha a terepjáró harcba kerül, akkor a benne ülő egyes embereket is megcélozhatjuk - ha éppen a sofőrt érte találat, akkor az illető a kormányra hanyatlik. Ha katonáink az ágyúknál dolgoznak, megfelelő nagyításnál szemügyre vehetjük a tüzérek munkáját - megfigyelhetjük, amint betöltik az ágyút, majd tüzelés előtt összehúzzák magukat és befogják a fülüket. Ha embereinket beküldjük egy épületbe, annak ablakain kidugják fegyvereiket, és úgy tüzelnek. Apropó, ha már emberek: itt a katonák nem csak pixelcsomók, hanem részletesen kidolgozott 3D-modellek. Minden nemzet katonái egyediek, a ruházat és a fegyverzet is egészen jól kivehető, de még arra is ügyeltek, hogy az egyes harcosok viszonylag nagy távolságból is megkülönböztethetőek legyenek - így ránézésre is felismerhetjük, hogy ki az orvos, vagy a mesterlövész.

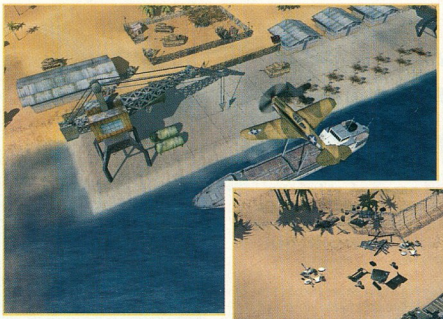


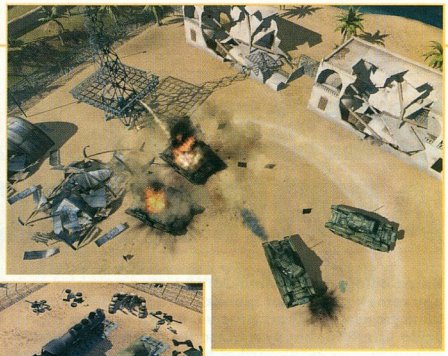
egyes egységek. Például, ha katonáinkat dzsipbe rakjuk, akkor pontosan az a harcos fog a járgányba ülni, akit beküldtünk - Olyanokra is odafigyeltek a készítők, hogy az egyes harcjárműveken pontosan hol volt a kipufogó - a füst ennek megfelelő helyeken jön ki a járgányokból. Amikor egy járművet találat ér, az se semmi: az alkatrészek szanaszét repülnek - és ténylegesen az aktuális modell darabjairól van szó, nem véletlenszerűen generált részekről. A látványosabb robbanásokat és érdekesebb eseményeket a Mátrix technikájával is megfigyelhetjük. Sőt, a játékot leállítva mi magunk is megpörgethetjük a kamerát egy robbanás körül. De menjünk tovább: a csatáknak helyszínt adó táj az egységekhez hasonlóan részletesen kidolgozott és gyakorlatilag teljesen átrendezhető. Útban van egy fa? Döntsük ki egy jól irányzott lövéssel vagy gázoljunk át rajta egy páncélossal. Ellenség bújt egy épületbe vagy éppen a mögé? Adjunk neki, és nézzük, ahogy leomlik. Ha felrobban egy jármű, akkor körülötte az éghető anyagok - legyenek azok akár saját katonáink vagy tankjaink - lángra lobbanhatnak, és a tűz akár tovább is terjedhet. S hogy valóban a sivatagban érezzük magunkat, egy-egy pályán mesés látvány, ahogy a porvihar elhomályosítja a terepet. Persze felmerülhet a kérdés: milyen gépen fog ez menni? Nos, azt kell, hogy mondjam, a hardverigényeket nem a Doom3-hoz mérték. Ha minden igaz, egy 2GHz körüli processzor megtámogatva egy Geforce4 TI szintű kártyával elegendő ahhoz, hogy ne állóképekben gyönyörködjünk. Fontos azonban, hogy RAM legyen mind a gépben (min. 512MB), mind a videó kártyán (128MB). Ha figyelembe vesszük, hogy egyes csatákban akár 1000-re is rúghat az egységek száma, akkor azért ez nem piskóta. Persze ha ennél gyengébb a konfig, az se túl nagy gond - szabadon levehetjük a grafikai részletességet, de azért az mégsem az igazi...
Száz szónak is egy a vége: a grafika és a tálalás egyszerűen mesés, ha a játékban más nem

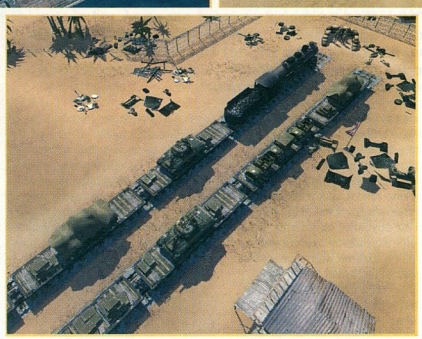
Hirtelen nem is emlékszem, úszni indultam, vagy tankot vezetni...

A HANGZÁSRÓL

Ugyanis a történetben szereplő német/francia és angol szereplők szövegét - beleértve az átlag katonák hangját is - anyanyelvi „színészek" mondták fel. Így bár az általam látott verzióban a katonák végig angolul beszéltek, igencsak érezhető a jó kis német és francia akcentus, ami sokat dobott a játék hangulatán - bár a szimpla katonák mintha nem túlságosan nagy repertoárral rendelkeztek volna. A zene pedig a Haegemóniában már bemutatott, igen magas színvonalat képviseli - több mint 60 perc, nagyzenekari hangzású melódia csendül fel az ágyúk és motorok dübörgése mellett.







STORY MÓD

Akárcsak a Haegemoniaban, itt is készült egy kerettörténetet a játékhoz, hogy még több motivációnk legyen az előrehaladásra. Már az intró bevezeti a történetet, amelynek teljes kibontakozásához a játékot sztori módban kell végigjátszani: ez annyiban különbözik a sima kampánytól, hogy két extra küldetés van benne, amelyek főképp a főhősökről szólnak, és nem is a hentelés, hanem a szöveg dominál bennük. A történetért, a játék forgatókönyvéért valamint a párbeszédekért Gáspár András a felelős, akit azt hiszem, nem kell bemutatni...

is lenne, akkor is kötelezővé tenném minden RTS-fannak. Meg persze más fejlesztőknek is, hogy okuljanak...

Szerencsére a készítők nem érték be ennyivel - a szép forma mögött tartalom is van. A szabályrendszer igen részletes, és rengeteg variációra ad lehetőséget. Kezdjük a legfontosabbal: a játékban a járműveknek nemcsak életereje (HP) hanem páncélzati szintje is van (első / oldalsó / hátsó). Minden fegyvernek a sebzésen kívül egy páncélátütő értéke is van - ha ez kisebb, mint a megtámadott jármű páncélzata, akkor a sebzés jelentősen csökken vagy (elegendő különbség esetén) a lövedék akár ártalmatlanul pattanhat le a páncélról. Nem történhet meg olyan - mint a Sudden Strike esetén - hogy egy gyalogos egy mezei pisztollyal leamortizál egy nehézpáncélost. Megtörténhet az is, hogy egy tank tornyát vagy éppen lánctalpát éri a sérülés - előbbi esetben az elsődleges fegyver válik működésképtelenné, utóbbi pedig a mozgásképességet redukálja nullára. Természetesen megfelelő egységekkel a sérülések kijavíthatók, így megnövelve egységeink élettartamát.

Egy kis fanyalgás: nekem picit zavaró volt a végtelen lőszer koncepció - nagyobb taktikázásra adott volna lehetőséget, ha a tankok és ágyúk kifogynának a munícióból. Különösen, ha a nehéztüzérségről van szó. Persze ki tudja...

De menjünk tovább - a harcok során nemcsak a járművek, hanem a benne ülők is sérülnek - kis gyakorlással ki lehet lőni egy jeep vagy egy tank sofőrjét is anélkül, hogy magában a járműben kárt tennénk. A legénység megválasztása egyébként hatással van egy tank harcértékére is. Bár rakhatunk közönséges bakákat is a páncélosokba, sokkal jobban járunk, ha minden helyre a megfelelő embert rakjuk. Például, egy golyószórós sokkal jobban kezeli a beépített géppuskát, míg a gránátvetős a lövegek hatékonyságát javítja. Mindezt könnyedén nyomon is követhetjük, mivel amikor egy járgányba beszáll valaki, felszálló feliratok tájékoztatnak arról, hogyan módosult az adott egység harcértéke és a változást a jármű harcértékeiben is nyomon követhetjük. Apropó, ma már itt vagyunk: játék közben mindenről részletes információt kapunk, kezdve az aktuális egység paramétereitől egészen a kurzor alatt lévő kezelőgombok leírásáig. Nagyon hasznos a beépített hintrendszer, amely a küldetések során újdonságként megjelenő dolgokról (egységek, kezelőszervek, képernyők) részletes leírást ad, ezeket feltétlenül érdemes legalább egyszer elolvasni. A felhasználói felület könnyen tanulható és áttekinthető, mindenhez lehet hotkeyt rendelni, és megvannak az RTS-ekre jellemző opciók (csapatkijelölés, együttmozgatás, viselkedés beállítása stb.), melyeket néha elfelejtenek a tisztelt programozók. A legénységről már volt szó - azt azonban még nem említettem, hogy a játék során pofátlanul lopkodhatunk, nemcsak ágyúkat, hanem akár komplett tankokat is, ha sikerül a személyzetet likvidálni vagy a gép elhagyására kényszeríteni. Ebben például igencsak jeleskednek a lángszórósok, de egy telitalálat egy keményebb tanktól is meggyőzheti a parancsnokot, hogy ideje „kigombolkozni".

Ugyan a csataterek urai a tankok,

a gyalogosokról sem szabad megfeledkezni - ők nemcsak ágyútöltelékek, hanem létfontosságú elemei seregünknek. Oldalanként nyolcféle katona áll rendelkezésre - mindegyik speciális szerepkörben tevékenykedik. A felderítő például - nevéhez híven - jelentős látótávolsággal és részleges láthatatlansággal büsz-

kélkedhet, míg az utász aknákat telepíthet vagy semlegesíthet. Túlélésüket fokozza, hogy elhagyott épületekbe vagy éppen lövészárkokba is bemehetnek. Figyelembe véve a már említett tényt, hogy a tankokba személyzet is kell, látható, hogy itt bizony aktívan kell használnunk a gyalogságot is. Meg kell említeni még a hősöket is, akik hihetetlen szívósságuk mellett - képesek akár egy légicsapást is kibírni - speciális bónuszokkal is rendelkeznek

Említést érdemelnek még az ágyúk, amelyek főként a tankok és az időnként felbukkanó repülőgépek ellen nyújthatnak hathatós védelmet. Igen hasznos és realisztikus, hogy a légvédelmi egységek átkapcsolhatók „földi" módba is. A híres német 88-as - a páncélosok réme - például eredetileg légvédelmi ágyúnak készült, aztán menet közben kiderült, hogy megfelelő löszerrel elsőrendű tankelhárító fegyver.
A játékban a légierő egyébként eléggé mostohagyerek - felderítésre vagy bombázásra használható, ám „közvetlenül" nem irányíthatjuk, csak a célterületet tudjuk kijelölni, aztán a gépek automatikusan tevékenykednek (akárcsak a Sudden Strike-ban).

A csapatokat irányító AI egészen jól tevékenykedik - akár saját, akár az ellenséges egységekről legyen szó. Nem lehet csak úgy egyesével lelövöldözni az ellent, ha egy csapatból valakit találat ér, a többiek egyből reagálnak. Ez nem feltétlenül jelent azonnali ellentámadást, volt rá precedens hogy a katonák először elbatyutyogtak egy tankért, és csak utána jöttek bosszút állni. Azért láttam olyat is, hogy a katonák egyszál puskával nekiestek egy komolyabb tanknak, holott semmi esélyük nem volt arra, hogy akárcsak a festéket is megkarcolják rajta. Azért láttam ellenpéldát is: egy tankcsatában elsőként egy Tigris gurult be a forgatagba, hogy elvonja a tüzet az utána érkező gyengébb páncélosokról. Azonban amint ezek látótérbe értek, az ellenfél páncélosai automatikusan áthelyezték a tüzet a Tigrisről - amelyet csak alig tudtak sebezni - a hátrébb lévő tankokra, melyeket jó alaposan leamortizáltak. Nem rossz...
Bár a pályák szkripteltek, némi véletlenszerűséggel is találkozhatunk, és általában több megoldással is próbálkozhatunk. A küldetések alatt hasznos tippeket kapunk - egyik másik érzésem szerint már túlságosan is szájbarágós... háromnehézségi szint van, a könnyű csak az amerikai játékosoknak való, mert ész nélkül lehet menni előre, egy magára valamit is adó generálisnak inkább a normal vagy a hard fokozat dukál. Egyébként a program elsősorban az európai piacra készült, és bonyolultságán ez látszik is.

A játékban összesen 14 (8 német, 6 szövetséges) küldetésen keresztül követhetjük és alakíthatjuk a csaták menetét. A feladatok elég változatosak - konvojvédelem, védekezés és ellentámadás, bázisvédelem, kommandós jellegű beszivárgás. Az egyes missziók között egységeinket szabadon átvihetjük, amelyek egy-egy küldetést túlélve szintet lépnek, így fejlődve nemcsak harcértékük, hanem kinézetük is dögösebb lesz.
A küldetések előtt - a rendelkezésre álló keretből - teljesen szabadon összeállíthatjuk a vezényelni kívánt csapatot, sőt, a küldetésekben található bónusz és rejtett feladatok végrehajtásával speciális egységeket is szerezhetünk.
A játékban egyébként mintegy 70 harcjármű található, kezdve a BMW motorbiciklitől egészen a Tigrisekig.
Az egyjátékos küldetéseket kivégezve természetesen többjátékos módban (maximum 4 játékos) is tevékenykedhetünk. A szokásos deathmatch és capture the flag módokon kívül egy „Tobruk to El Alamein" játék is van: az egyik csapatnak el kell foglalnia bizonyos időn belül az ellenfél bázisát - ha nem sikerül, akkor a szerepek felcserélődnek, és a védekező indíthat ellentámadást. 3 kör után - ha még nem győzött egyik fél se - elindul egy számláló, amelynek lejártakor az nyer, akinek több egysége maradt. Az ötlet nem rossz, majd kiderül bevált-e...

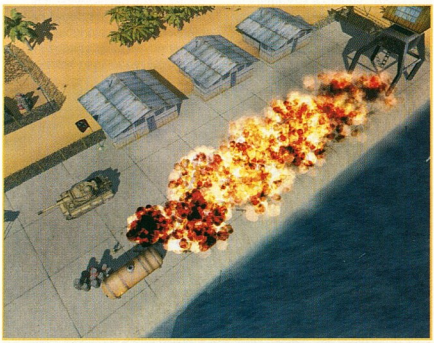
Lassacskán itt a cikk vége.
A tömjénfüsttől remélem nem fulladt meg senki - ha valaki mégis soknak érezte, mentségemre legyen, hogy tankok vannak benne, szép, és igyekeztek a fiúk mindent összeszedni, ami a hasonló játékokban már bevált.
Amiben gyenge lehet, az a viszonylag kevés pálya (bár ez állítólag 30 órára elég) és a moddolhatóság hiánya: sajnos még pályaszerkesztő sem jár hozzá, így be kell érnünk azzal, amit a fejlesztők adnak. Ez viszont, úgy láttam, nem lesz kevés... a végítéletet azonban majd csak jövőre mondhatjuk ki.

SzabFer

Vita a jobbkézszabály betartásáról és ennek következményeiről...

HÚSVÉTI TOJÁS

Mint a játékok legtöbbjében, a DR vs. AK-ban is találhatunk elrejtve meglepetéseket. Érdemes átkutatni a pályákat, mivel gazdátlan egységekhez és bónusz pontokhoz juthatunk. Még egy igazi húsvéti tojás is bújkál az egyik pályán: a sivatag homokjában ugyanis félig eltemetve a cég egy másik játékából származó „zojjektum" pihen... lehet keresgélni!



VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 1GHz, 256 MB RAM, 64 MB DirectX 9.0 VGA
MIBEN LESZ MÁS: Igényes kivitelezés, könnyen kezelhető és egész jó a szabályrendszere.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Grafika
- Lehet lopkodni benne
- Kevés küldetés

BUKA ENTERTAINMENT
TARGEM
HTTP://WWW.BUKA.COM/GAME/GAME_151.HTM
2004. FEBRUÁR

BETA TESZT

BATTLE MAGES

A hamarosan megjelenő Battle Mages egy fantasy világban játszódó stratégiai játék, amelyben a szerepjáték-hagyományok miatt harcosokkal, varázslókkal, orkokkal, paladinokkal és élőhalottakkal találkozunk majd. Csakis rajtunk áll majd, hogy mire leszünk képesek ebben a kitalált világban.

Jól értettem, hogy valami megjegyzést tettél a szoknyámra?

A játék kiadója elküldte nekünk a program játszható verzióját, így mélyebben beletekinthettünk a Battle Mages világába. Akik szeretik a stratégiákat és a szerepjátékokat, azok számára bizonyára nagy élvezetet fog nyújtani ez a játék, hiszen négy karakter közül választva harcolhatunk a gonosz ellen, hajthatjuk végre a feladatokat és fejleszthetjük tudásunkat. Természetesen a hősökön kívül

több egységet is vezérelnünk kell, hisz mégiscsak stratégiáról van szó.

Már a kezdőképernyő is nagyon szépen kidolgozott, igényes grafikával rendelkezik, ahogy egy ilyen programtól megszokhattuk. A Single Player módban vihetjük sikerre saját karakterünket. Itt, ahogy már említettem, négy karakter közül választhatunk, amelyek a varázslatok használatában térnek el egymástól, egyet - a Commandert - kivéve, akivel ugyanis nem tudunk varázsolni. Ez utóbbi típuson kívül mindegyik karakter képes más típusú karakter varázslatának megtanulására is, de az alapértelmezett varázslatok megtanulása számukra nem kerül külön tapasztalati pontszámba. (Eltérő típusú varázslatoknál a varázslat megtanulása 1500 tapasztalati pontba fog kerülni.)

Én eddig egyes számban beszéltem a karakterekről, de tulajdonképpen akiket irányítunk csoportokban helyezkednek el. Ezek az egységek is különbözőek, mind kinézetüket, mind tulajdonságaikat tekintve. Vannak, akik karddal, és vannak, akik íjakkal küzdenek. Ezek hatékonysága is más és más, de mindegyiknek megvan a maga előnyös, és néha hátrányos tulajdonsága. A karddal rendelkező katonáink

hatos, míg az íjjal rendelkezők nyolcas csoportokban helyezkednek el. A csoport felett látható sávok határozzák meg azok életerejét és tapasztalatát (zöld és fehér csík). Nekünk az a dolgunk, hogy irányításunk alatt a lehető legkisebb veszteséggel hajtsák végre a küldetést, és a legnagyobb tapasztalatra tegyenek szert. Ezt különböző átkokkal (az ellenséggel szemben), illetve varázslatokkal tudjuk befolyásolni (energianövelés, támadások hatékonyságának növelése, stb…). A játék során rengeteg csatát kell megvívnunk a különböző ellenségekkel szemben. Ezen alapul az egész játék, hiszen ezek határozzák meg hősünk fejlődését. Természetesen egyre nagyobb harcok várnak ránk, egyre keményebb ellenfelekkel. Küzdelmeink eredményeképpen viszont nemcsak tapasztalati pontjaink nőnek, de esetenként pénztárcánk is gyarapodik (gold). A játék során különböző ládikákat is találhatunk, amelyek többnyire a legyőzöttek féltve őrzött kincsei. Ezen kívül egy zászló formájú tárgy is fellelhető, ami a katonáink jellemzőit erősíti (védekezés, támadás, vezetői készség, stb.). Minden pályának van továbbá egy központi része (Town), ahol a küldetés során szerzett, pontok formájában összegyűlt tapasztalatunkat válthatjuk át varázslatokra, illetve itt képezhetjük ki a harcosainkat. Ez nagyon fontos hősünk szempontjából, hiszen az ellenfeleink is egyre erősebbek lesznek a játék során. Itt tehetünk szert további katonákra is, hiszen a harcok folyamán óhatatlanul elveszítünk egy-két embert a csoportokból. Ezeket érdemes pótolni, ha van rá elég pénzünk, mert ugye „sok lúd disznót győz"… Soha ne felejtsük el ezeket az apró, ámde nagyon fontos lépéseket megtenni a Városba érkezésünkkor, mert ezen múlhat a küldetésünk. A városban kaphatunk további alküldetéseket, amelyeket végrehajtva növelhetjük pénzes ládikónk tartalmát. Ezeket mindig célszerű végigcsinálni, hiszen az aranyon kívül természetesen itt is kapunk a harcok után tapasztalati pontokat.

Nézzük a karaktereket.

A **Chaos Mage** karakter, egy kifejezetten destruktív, erőszakos harcmodort előtérbe helyező típus, ahol az ilyen jellegű varázslatok a jellemzőek. Nemcsak támadó varázslatokat birtokol, hanem a saját katonáit védelmező varázslatokkal is bír.

A **Nature Mage** karakter, ahogy a neve is fémjelzi, főleg a természet energiáit használja a harcok során. Általában nem pusztító, hanem gyógyító jellegű varázslatokkal bír, és ezek hasznossága néha felülemelkedik a Chaos Mage varázslatokon. Mágikus védekezésének eszköztára nagyon izgalmas megoldásokkal kecsegtet a játék során.

Az **Energy Mage** karakter az éterben terjedő energia ill. már a vallásosság témakörét érintő „energiák" alkalmazójaként próbál segítségére lenni a harcosainak. Ilyenek például a szerencse, az áldás és még hasonlók, amelyek a katonáink morálját hivatottak javítani, ezáltal hatékonyabbá tenni közreműködésüket a harcokban.

A **Commander** karakter, a harcokban edződött hős megtestesítője. Nincs lehetősége varázsolni, mint a többi három karakternek, de neki nincs is szüksége rá. Harcosainak energiája és támadóereje is nagyobb, és ezekre kell alapozni a vele való harcmodort.

A játék irányítása és irányíthatósága hagy némi kívánnivalót maga után, sajnos a készítők ezt nem tudták úgy megoldani, hogy messzemenőkig élvezhető legyen a program. Körülményes az embercsoportok irányítása is, hiszen ha normál módban vagyunk, mindig a harcosok után kell „menni" a kurzorral. Ez azért fontos, mert ha a képernyőn nem látjuk őket, akkor a Mana (a varázslásunk alapja) rohamosan elkezd fogyni. Amennyiben megint a látóterünkbe kerülnek, akkor növekszik. Követő módban az egyes csoportokból választhatunk egyet, amit követ a kamera, de ennek mozgatását is tudjuk kis mértékben befolyásolni, ám ettől nem kapunk jobb képet a játékhoz.

Remélhetőleg a fejlesztők változtatnak még az általunk tesztelt verzió hibáin, hiányosságain, mi mindenesetre elküldtük nekik a tapasztalatainkat.

Az apró hibák ellenére nagyon izgalmas, jól kidolgozott stratégia-szerepjáték egyvelegre számíthatunk február környékén, addig a hasonló témájú Spellforce-szal ki lehet húzni valahogy …

PZs

Mikor léphetünk már ki a körből? A másik képen már várnak ránk...

TIPPEK

Az F10 billentyű segítségével előhívható egy ún. szellem harcos, ami segíti munkánkat a csatasorban. Oda megy, ahova megadjuk neki, de előbb utóbb el fog tűnni a katonáink közül, mert sajnos kérészéletű. Amúgy nagyon gyorsan játszható a játék, főleg abban az esetben, ha megtanuljuk használni a gyorsbillentyűket, amit patrónusunk a Tutorial során rendre elmond nekünk.

Karakterünk képe a bal alsó sarokban található meg, mellette szerepelnek azok az értékek, amelyek jellemzik őt: Mana, lehetséges csoportok feletti kontroll (ez gyarapodik, ahogy fejlődünk), aranyunk mennyisége és tapasztalati pontjaink száma. Mindez segít minket az irányításban.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 733, 128 MB RAM, Geforce 2 MX, 8X CD ROM, 900 MB üres hely
MIBEN LESZ MÁS: A nyersanyag helyett a tapasztalati pontokat kell gyűjtenünk.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Grafika
Hangulat
Irányítás

JOWOOD
PHENOMIC
WWW.SPELLFORCE.COM
AZ ÁRA NEM ISMERT

SPELLFORCE:
THE ORDER OF DAWN

„Határtalan mohóságukban és a hatalomra való állandó éhségükben a tizenhárom leghatalmasabb Mágus halálra ítélte a világot, beletaszította a káosz és kétségbeesés végtelen spiráljába. Gyönyörű országok semmisültek meg egy szemvillanás alatt, amikor a sötét rituálék által megidézett elemek elszabadultak. Kontinensek szakadtak szét és a darabjaik szétszóródtak, mint levelek a szélben. Ősi, hatalmas seregek tűntek el és a túlélőknek csak talpalatnyi szigetek jutottak. Most, amikor csak néhány év telt el a Zsinat óta, a gonosz visszatért. Erősebb és hatalmasabb, mint valaha és arra készül, hogy bevégezze, amit elkezdett. De még mindig van remény! A prófécia egy emberről szól. Egy emberről, akit halhatatlansággal átkoztak meg, és örökké a rúnák fogságában kell élnie."

Végre elkészült az orbitális szappanbuborék fújó...

Kíváncsiságtól vezérelve még a telepítés közben beleolvastam a manualba, de talán nem kellett volna: a kiadó szerint a biztos futáshoz egy ATI 9700Pro kell! Én, mint kispénzű kelet-európai fiatalember nem biztos, hogy megengedhetek magamnak ilyen drága kártyát, nem beszélve az 512Mb memóriáról a mostani memóriaárak mellett! A meglepetésem komor felhőit csak egy kósza, némileg tragikomikus gondolat oszlatta széjjel: történt hajdanán, hogy egy leleményes amerikai hölgy egy mikrohullámú sütőket gyártó vállalatot azért pereltbe, mert a palotapincsije egy esős nap után ahelyett, hogy megszáradt volna a mikróban, szépen "eldurrant". Ezek után nem csoda ha egy cég kétszer is meggondolja a manualba írandó infókat, hiszen a végén a szaggató játékra panaszkodva valami power-user (ejtsd: páuverjúzer) még dollármilliókat követelne tőlük!

Azonban milyen galád az élet! Amint elkezdtem játszani és belemelegedtem a csatákba, rá kellett jönnöm, hogy a manualnak igaza van: tényleg erőgép kell a futtatáshoz! Persze ez nem szegte kedvem és elindultam azon az úton, mely megismertette velem az RPG-RTS stílust.

De nézzük csak, hogy mit jelentenek a szavak!

Az RPG szó szerepjátékot jelent: karaktergenerálást, fejlődést, tapasztalatot és rengeteg kalandot, többnyire 3rd person módban. Az RTS szó valósidejű stratégiát rejt, melyben nyersanyag-kitermelés útján olyan háttérbázisra kell szert tennünk, hogy egy ütőképes sereget kreálhassunk. Az így létrehozott hadat valós időben harcba küldve madártávlatból irányíthatjuk az eseményeket. Ha eme két műfajt összegyúrjuk, akkor vagy egy mókás elegyet vagy egy összetett, eseményeiben monumentális regényt kapunk.
A Spellforce-ról már a tavalyi E3-on felröppentek hírek és már akkor is kíváncsi voltam, hogy ki az, aki egy ennyire összetett játék elkészítésre adja a fejét? Ugyan ki más, mint a németek Phenomic álnév mögé rejtőzve! A "német precizitás" eddig a PC-s játékok terén is megmutatkozott, így a Spellforce esetében szerencsére a második kijelentés a telitalálat. Valódi eposz…

Kezdetben vala…

A bevezető képsorokat elnézve elégedetten konstatáltam, hogy igazán jó hangulatot sikerült teremteni a játékhoz. A varázslók harca és a csatajelenet igazán kellemes volt annak ellenére is, hogy a grafikai megvalósítás éppen csak megközelíti a Warcraft3 átvezető animációit. A menüsorból "Campaign" és a Multiplayer beállítást nézze át! Sok vesztes csatát elkerülhetünk, ha még a gép által ajánlott beállításokon is butítunk egy keveset. Campaign módban az első képernyőn egy ember fog megjelenni, a Rune Warrior, akinek az öröklét adatott, és akinek bőrébe bújva kell megmentenünk a világot. Adjunk nevet neki, határozzuk meg a nemi hovatartozását, majd vagy az előre generált három karakter közül válasszunk neki egy induló kasztot (harcos, varázsló, íjász) vagy osszuk el a tulajdonság- és képzettségpontjait. A játékban több varázsló-és harcos képzettség áll a rendelkezésünkre, így aki a sokoldalú karaktereket kedveli, az akár játék közben is átformálhatja Rune Warriorját.

Induljon a banzáj!

A loading unalmas percei (!) alatt csak a csinos varázslónő vigasztalt. Ez a képernyő minden egyes alkalommal jelentkezni fog a belépés előtt, így ha nem akarjuk megunni az életünket, akkor törekedjünk rá, hogy választott karakterünk életben maradjon! A játék

irányában kezdhetjük el a játékot, de mielőtt bárki belevág a kalandokba, javaslom, hogy a grafikai kezdetén likvidálnunk kell néhány gaz ellent, majd építkezni egy keveset, hogy katonákat tudjunk le-

idézni a Human Monument segítségével, végül a haderő támogatásával végig kell masírozni a terepen. Amint elértük a térkép túloldalán álló térkaput máris a következő szigeten találjuk magunkat, ahol az építkezés hanyagolásával a gépi karakterek által adott feladatokat kell elvégeznünk amolyan RPG-módban. A további pályákon ezen küldetések vegyesen lesznek jelen, így egyaránt oda kell figyeljünk a haderő fejlesztésére és csatarendbe állítására, továbbá a küldetések sikerére. Fontos megjegyezni, hogy minden szigetre egyedül megy a karakterünk, tehát minden újabb küldetést az alapoktól kell kezdeni!

A játékban hat különböző fajjal találkozhatunk, az embereken kívül az elfek, a törpök, az orkok, a trollok és a titánok fogják alkotni seregünket.

Építkezés

A játék e részére nem lehet panasz, több tucatnyi épület áll rendelkezésünkre, némelyek a termelést hivatottak biztosítani, mások anyagul az épületeknek, a fejlesztéseknek és a katonák idézéséhez.

Hősök

A Hero Monument egy körtemplomszerű építmény, mely a segítségünkre siető hősök idézésében működik közre. Ha egy hőst beillesztünk a Runebookba, (Inventory ablak), akkor azt a bármely szigeten újra és újra megidézhetjük. (Személyes kedvencem: Rune Fighter Istvan :-) A hősök varázslatokkal indulnak, de adhatunk nekik felszerelést is az Equipment ablakban, ahol a saját tárgyaink közül bármikor átteleportálhatjuk a megfelelő eszközt.

Csaták

A csaták valós időben folynak, aminek nagy hátránya, hogy ha elindult, és nem jól mértük fel az erőviszonyokat, akkor csak nagy veszteségek árán tudjuk leállítani. Ebben a játékban nem működik a "Pause" közbeni parancsosztogatás, így ha belementünk egy kilátástalan csatába, akkor jobb, ha újra betöltjük a játékállást. A harcosaink csoportokba rendezhetők, a

az embereink számának növelésére, megint mások a katonák képzettségeinek fejlesztésére szolgálnak. Minden egyes település egy Human Monument köré épül, ez a kolosszus fogja megidézni az embereinket. Igen, jól írtam! Egy íjász vagy egy varázsló nem a kiképzőtáborból áll a seregünkbe, hanem idézés útján jutnak el a csatamezőkre! Az építkezésre az egész térképet felhasználhatjuk, de a nyersanyagokat biztosító épületeket csakis a nyersanyaglelőhely közelébe helyezhetjük. A játékban kivételes módon 7 db matériát nyerhetünk a természetből, ezek szolgálnak felső menüsorban látható apró nyilakra kattintva egy 1 és 5 közötti számhoz rendeli az éppen kijelölt embereinket, így csata közben gyorsabb váltást tesz lehetővé a csapattestek között. Célszerű a csapatmozgásokhoz használni az alsó vezérlősor jobb oldalán látható Formation gombot, ahol 3 csatarend közül választhatunk. Bevallom, hogy kicsit keveslem, ráadásul ez embereink sem mindig találják benne a helyüket, mégis jobb, mintha szabadon kószálnának.

Fejlődés

Karakterünk a szerepjátékokban megszokott módon tapasztalati pontokat kap, de nemcsak a saját, hanem a katonái és a hősei cselekedetei után is. Én röpke 14-15 óra játékidővel elértem a 7. szintet, ugyanakkor még mindig nagyon távol állok attól, hogy titánokat idézzek!

Grafika, hangok

A játék grafikailag rendben van, bár láttam már szebbet is. Mindenesetre amint először beszaggatott a Leadtek FX5600, azonnal megértettem, hogy a karakterek arckifejezései miért nincsenek jobban kidolgozva. A játék hangjaival és a zenével szintén minden rendben, hogyan is lenne ez másképp, amikor ugyanaz a csapat készítette, mint a Nomans-Land, a VooDoo Island vagy a Heaven & Hell hangjait? Az NPC-k hangjai kicsit érzelemszegénynek tűnnek, de ez az apróság azt hiszem nem fog senkit elriasztani a játéktól.

Pici bibik

Ha nagyon kötekedni akarnék a fejlesztőkkel, akkor kritikaként említeném a karakterek képességeinek sikeredett kidolgozását, a munkások kalapálását a földből mókásan kiemelkedő épületen, a betöltési idő hosszát vagy az egérrel történő idegesítő, folyamatos félrekattintásokat. Hiába büszkék a fejlesztők click-and-fight típusú játékkezelésre, ha ennek hátrányai sokszor beárnyékolják az izgalmakat. Az AI tudásával sem mindig lehetünk megelégedve, az embereink néha sokáig keresik a helyüket a csapatmozgások alkalmával, az ellenfelek pedig egyedül rohannak bele a több tucatnyi főből álló seregembe. A végső igazság azonban az, hogy 3-4 óra játék után az embert annyira magával ragadja a hangulat és a játékmenet, hogy képes elfelejteni ezeket az apró hibákat, míg a nagyobbakat a már kiadott 1.2 és 1.3-as patch-ek amúgy is orvosolják.

Midas

Ki volt az a marha, aki összemosta a kék pulcsiját a bőrvértekkel?

TIPPEK

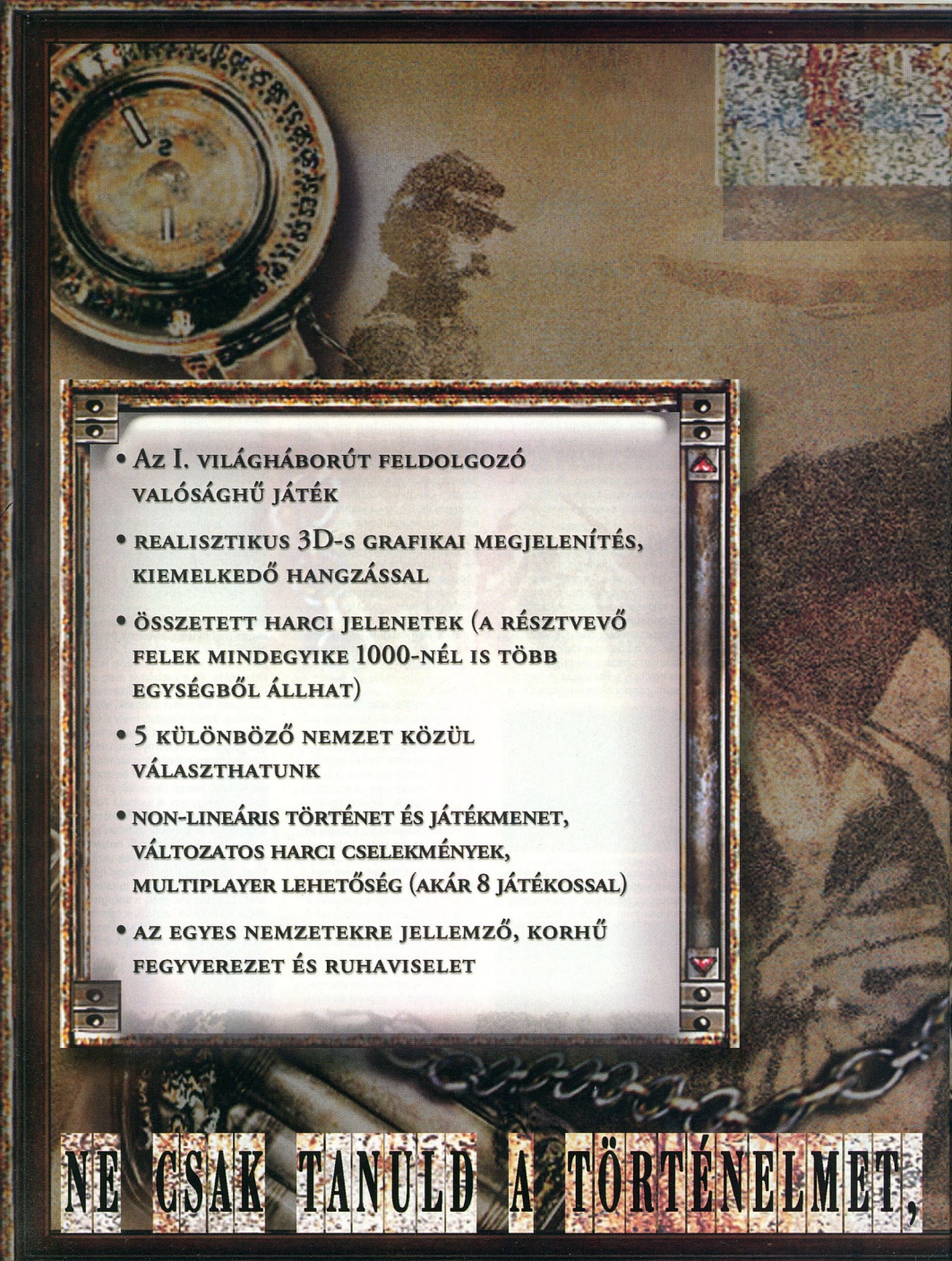
Amint elindult a küldetés, keressük meg a Bindstone-t és aktiváljuk, így nem kell a fél szigeten átcaplatnunk a karakter véletlen halála esetén. A munkások leidézése után vágassunk fát és bányásztassunk követ velük. Ezeket a Human Monumentbe cipelik, majd ha összegyűlt belőle az erdészházhoz és a kőfejtőhöz szükséges mennyiség, akkor az összes emberünket eresszük rá az építkezésre. Ettől kezdve gyorsabb lesz a kitermelés, és a vasbánya meg a vadászház megépítése következhet. Ha védekező küldetést kaptunk, akkor építsünk White Handet, mely a közelében levő embereket automatikusan gyógyítja, illetve lőtornyokat, melyek folyamatosan nyilazzák a támadókat. A papok nagy szolgálatot tesznek csatákban, hiszen nemcsak jó harcosok, de gyógyítani is tudnak! Az idézésükhöz vas és Aria kitermelése szükséges. A szigetek minden szegletét kutassuk át, mert sok helyen vannak rejtett ládák, melyek varázslatokat, épületek, katonák vagy hősök megidézésének a módját tartalmazzák! Ha nincs gyógyító a seregben, akkor a sebesült katonáink lassítani fogják a haladást, így őket célszerű hátrahagyni. Ha Grainfarmot építettünk, akkor tegyünk mellé vadászházat is, mert a vadállatok le fogják legelni a termést!

MINIMUM CONFIG: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VGA, 2 GB szabad tárhely
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna mégis beletenni azt a pause funkciót?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch
LAN/INTERNET Warcraft 94% Warrior Kings Battles 86%
NEHÉZSÉGI SZINT: **REALIZMUS:** **20** ÓRA

+ összetett
+ izgalmas, változatos
+ szinte már epikus
− az AI viselkedése
− a pause hiánya

88%



- Az I. világháborút feldolgozó valósághű játék
- realisztikus 3D-s grafikai megjelenítés, kiemelkedő hangzással
- összetett harci jelenetek (a résztvevő felek mindegyike 1000-nél is több egységből állhat)
- 5 különböző nemzet közül választhatunk
- non-lineáris történet és játékmenet, változatos harci cselekmények, multiplayer lehetőség (akár 8 játékossal)
- az egyes nemzetekre jellemző, korhű fegyverezet és ruhaviselet

NE CSAK TANULD A TÖRTÉNELMET,

AZ ANTANT

AZ I. VILÁGHÁBORÚ CSATÁI

POWERED BY gamespy

Byka BUKA ENTERTAINMENT

CENEGA www.cenega.com

HANEM ÍRD IS ÁT!

GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

SONY ONLINE ENTERTAINMENT
RAPID EYE ENTERTAINMENT
WWW.LORDSOFEVERQUEST.COM
AZ ÁRA NEM ISMERT

LORDS OF EVERQUEST

Ellenőrnek mondta magát, és azt akarta, hogy lyukasszunk...

Valamirevaló ideológia nélkül a dolgozó egy tapodtat nem megy - mondtam magamban, s lázasan törtem a fejem, hogyan magyarázzam meg nektek, hogy olyasvalaki ír a Lords of EverQuestről, aki az EverQuest-univerzumnak eddig még közelébe se szagolt (s aki alapvetően mizantróp természetű lévén, az online játékokat eleve kerüli). Mondjam azt, hogy végül is ezúttal egy nettól független stratégiai játékról van szó? Vagy inkább az elfogulatlan ítéletalkotásra kellene hivatkoznom? Végül aztán a legegyszerűbb gondolat hozta a megoldást: az EverQuest-rajongók a PC.Gamest félredobva úgyis rohannak a boltba megvenni a játékot, akik viszont az online EverQuestet nem ismerik, azok itt maradnak, s szépen elkezdik olvasni a cikket, mely egy magát forradalmian újnak tekintő real-time stratégia ígéreteiről és teljesítményéről szól.

JÁTÉK-EVOLÚCIÓ

Az EverQuest az egyik első, a világon szerte rengeteg rajongóval rendelkező MMORPG, amely 1999-ben készült. Az élmény újszerűsége, a szép grafika, a játékosok közötti csapatmunka lehetősége és a kidolgozott világ nagy sikert aratott, nem csoda, ha hamarosan megjelentek kiegészítői. Az első a sorban az EverQuest: The Ruins of Kunark volt 2000-ben; ebben a játékosok előtt új területek nyíltak meg, ekkor jelent meg a gyíkember, mint játszható faj (sokat látunk ezekből a Lords of EverQuestben is!), s a játékos karakterek szintlimitje is növekedett. A következő kiegészítő még ugyanebben az évben megjelent.
Az EverQuest: The Scars of Velious túl sok újat nem adott: újabb területek, kifejezetten tápos karaktereknek szánva. A sikersorozat töretlenül folytatódott: az elmúlt három esztendőben még további négy kiegészítő jelent meg (a legutolsó a The Lost Dungeons of Norrath volt). Ám az idő vasfoga belekóstolt a halhatatlan EverQuestbe is, ezért a fejlesztők a második rész elkészítésébe fogtak, amelyet most izgatottan vár a rajongók tábora. Közben az EverQuest-világ kiterebélyesedett, s csápjai túlnyúltak a PC-világon: PS2-re már kijött két EverQuest-játék, de a megszállottak akár kis pocket PC-n vagy mobiltelefonon is hódolhatnak játékistenüknek...

Méghogy forradalom... - zsörtölődtem magamban. No hiszen, 1640-ben, 1789-ben és még sok más alkalommal igencsak örültek volna az emberek, ha ennyiből állt volna egy forradalom! Na jó, ne legyünk cinikusak, a forradalom szó a marketinges eszköztárban úgyis csak azt jelenti: „ebben tuti nyerők vagyunk" - s aztán ez vagy bejön, mint önmagát beteljesítő jóslat, vagy éji bogarakat megszégyenítő hangos koppanás lesz belőle.
Ha csak a forradalmat nézem, azt kell mondjam, a jóslat ezúttal nem jön be. A Lords of EverQuest nem lesz műfajt megújító játék. Ám ettől függetlenül egy nagyon ízlésesen, korrektül összeszerakott alkotás, amely hosszú időre lekötheti azokat a játékosokat is, akik most először kukkantanak be az EverQuest világába (feltéve, ha van hozzá elég izmos gépük, vessetek csak egy pillantást a minimum konfigurációra!). Mivel otthon, csendes magányomban dolgozom, ezért szükségtelen volt lopva körülnéznem, de megfordult a fejemben a kósza gondolat, mi lenne, ha múltkori War of the Ring cikkemet másolnám ide. Túl egy szerkesztői rosszalláson más következménye aligha lehetne, mert a két játék felépítése, kezelőfelülete, harcrendszere, grafikája annyira hasonló, hogy akár még copyright per is lehetne belőle, úgyhogy a tisztelt olvasót nem vezetném túlságosan félre.

No persze, miben is térhetne el egy real-time stratégia egy másiktól - különösen, ha a mindent áthatóan egyszerűség vezérli az alkotók kezét és fantáziáját? Kitaláltátok: nem sokban. Nincs ez másképp ezúttal sem. Az alkotók úgy vélték, három elegyet kell ötvözni ahhoz, hogy létrejöjjön a híres-neves rts-forradalom. E három: a sztori, a stratégia és a szerepjáték-motívumok. Elemezzük mi e vegyületeket külön-külön.
Antonica kontinensén vívja egymással harcát három szövetség, sok ezer évvel azelőtt, hogy az EverQuest világ az online-üzemmódban megszokott képét tárná elénk. A gonosz szerepét a Shadowrealm játssza (mindenféle csúnya szörnyet, élőhalottakat, dark elfeket egy kupacba gyűjtve), míg a másik oldalon az elfek irányította Elddar Szövetség, illetve a törpék, barbárok, emberek alkotta testvériség (The Dawn Brotherhood) áll. Az egyjátékos mód mindhárom szövetség oldaláról bemutatja az eseményeket (ez - mivel így összesen már 36 küldetést jelent - alaposan megdobja a végigjátszás idejét).
A történet szálai a küldetések során összeszövődnek, ezért még annak is van értelme, hogy a három különböző szövetség küldetéseit párhuzamosan játszd. Egyébként a játék honlapján megtalálható egy rövid, de igényes képregény, amely a játék történéseinek közvetlen előzményeit beszéli el, s amely kiválóan vezet át a játékba, akármelyik oldalon kezdenéd is a küldetéseket. A sztori a küldetések során is folytatódik: a fejlesztők ugyanis a csihipuhiba rövid filmbetétekkel illusztrált fordulatokat csempésztek bele. A játék ezen elemére tehát nem lehet panaszunk.
Második alkotóelemünk a straté-

giai és taktikai repertoár. Feladataink stratégiai téren nem túl bonyolultak, lényegében kimerülnek a különböző épületek felhúzásában, illetve a nyersanyagtermelő egységek előállításában (egyébként csak egy nyersanyagot kell termelnünk). Ami ezután következik, az már a harcászat maga: egység-előállítás, a megfelelő épületek birtokában ezek fejlesztése, majd irány az ellenség. Kicsit ront az összképen, hogy néha akkorák a pályák, hogy mire az utánpótlás megérkezik a kissé leamortizált csapatokhoz, az ember a fél életét is elunja, ám ne legyünk kicsinyesek, nézzük a dolog jó oldalát: egy térkép végigküzdése is legalább másfélkét óra játékidőt igér.

A taktikai rész már jobban kidolgozott. Az egységek kellően különböznek egymástól ahhoz, hogy érdemes legyen őket csoportokba szervezni (s hozzájuk gyorsbillentyűt kijelölni), mert ezeket ügyesen kombinálva előnyre tehetünk szert. Mint a legtöbb akcióra kihegyezett real-time stratégiában, itt is elég jól bejön „az előre küldött csalogató egységek becsalják az ellent, melyet először íjászok, aztán erősebb ütő egységek puhítanak" taktika, ám jó pont, hogy az ellenfél csak akkor szalad utánunk, ha biztosítva látja az erőfölényét, vagyis nem szakad el túlságosan az adott területtől vagy társaitól. Az már kevésbé tetszett (vagy kevésbé finoman fogalmazva: elég gagyi dolog), hogy a fog of wart (az egységek által belátott távolságot) kijátszva olykor egyesével le lehet szedegetni az ellenfél egységeit. Hát most képzeld el: áll egy kupac ellenfél egy barlangban, én már látom őket, ők még nem az én csapatomat. Óvatosan pixelről pixelre haladva előreküldöm egy egységemet, hogy az ellenfélnek csak az első katonája induljon el amint megpillantja harcosomat. Szépen utánam jön, hősiesen meghal, aztán egységem elaraszol a következő áldozatig… Brrr… Ennek ellentéte, amikor épp csak belekötök egy ellenséges egységbe, s máris minden irányból zúdul rám az áldás: itt meg az a furcsa, hogy fog of war ide vagy oda, az ellenfél katonái rettentő gyorsan riadóztatták egymást.

Pozitív, hogy egységeink fejlődni is képesek, és a csata forgatagában szép kékes színű csillámlások közepette (hadd dolgozzon a grafikuskártya, ha már ott van), megfelelő hangeffekttel kísérve szintet lépnek. Öröm nézni! Azt azonban már kevésbé, amikor két küldetés között egyik pályáról a másikra vinnéd át megizmosodott harcosaid. Mert erre csak korlátozott lehetőséged van; az alkotók kifundálták ám jól, hogy csak egy megadott pontértékben vihetsz át a következő pályára katonát, s ki hinné, a magasabb szintű egységek több pontba kerülnek. Még ez is rendjén lenne, hanem azt kitalálni, hogy a következő küldetésben a közelharcban jeleskedő gyíkemberek, vagy inkább az elf íjászok hoznak nagyobb kamatot, az kész lutri. Vagy próba szerencse alapon döntesz, s legfeljebb visszatöltöd az állást, vagy megpróbálsz kialakítani egy porcelántörékenységű egyensúlyt a tapasztalt és tapasztalatlan, közelharci és távolba ható egységek között. Én az előbbit javaslom, de színtisztán csak időspórolás céljából: az egységek gondos kiválogatására fordított idő ugyanis nagyjából-egészében fölösleges, egy idő után ugyanis hőseid anynyira megerősödnek, hogy az egyéb egységek már inkább csak golyófogó homokzsáknak kellenek. Az ám, a hősök! Akarom mondani, a lordok. Mert ezekből is akad, minden szövetség oldaláról négy-öt. Ezek jó fejek, ki ebben, ki abban jeleskedik, de mindegyikük tanulhat új varázslatokat, s mindegyiknek van valamilyen speciális képessége is, amely menet közben jöhet jól. (Egyébként ezektől a képességektől nem estem hanyatt, némelyik meg kifejezetten idegesített is: ne akarják már nekem eladni, hogy a zárnyitás valami olyan hihetetlenül bonyolult dolog, hogy Antonica legnagyobb hősei közül is csak azon kevesek birtokolják ezt, akiknek felsőfokú betörő diplomája van!) Ezek a képességek, fejleszthető, tanulható varázslatok a szerepjátékos elemeket hivatottak megtestesíteni, amely a fejlesztők szerint a sikeres játék harmadik alkotóeleme.

És most kérem, tessék figyelni, mert protestálok. Kedves játékfejlesztők, kedves marketinges szakemberek: a lényem mélyéről előbújó ős-ösztöni szerepjátékos kétségbeesett tiltakozásával közlöm, hörgöm világgá: attól, hogy egy játékban tapasztalati pontot gyűjtenek és szintet lépnek, attól még az nem lesz szerepjáték! Szerepjáték, tetszik érteni? Sze-rep-já-ték! Ahhoz, hogy valóban szerepjáték elemekről beszélhessünk egy játékban, ahhoz szükséges az adott karakterhez tartozó egyéniség a játékos általi szabad kialakításának joga és lehetősége. Döntési helyzetek, kemény, a morált is próbára tevő szituációk, szabad (na jó, többé-kevésbé

DEVELOPER TRACK

A játékot egy tapasztalt kiadó (a Sony Online Entertainment) és egy viszonylag új fejlesztőcsapat, a Rapid Eye Entertainment jegyzi. A cég 2001-ben jött létre (egy bizonyos Mark Caldwell vezetésével), kifejezetten azzal a céllal, hogy az online játszható multiplayer játékok területén bizonyítsanak. Ehhez képest első játékuknak, a Lords of EverQuestnek címén kívül nem sok köze van a MMORPG-k világához. Persze ami késik, nem múlik…

LORDS of EVERQUEST

NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Lords of Everquest játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. **Hány szövetség oldalára állhatunk a játék során?**
2. **Melyik kontinensen zajlik a küzdelem?**
3. **Hány küldetést kell végigjátszanunk?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 28-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Everquest játék
1325. Bp. Pf.:315

TIPPEK

Minden stratégiai játékban van egy-két olyan apróság, ami csak két-három óra játék után jön elő, ám utána már megkönnyíti az életed. Álljon itt ezekből néhány:

1. Ki tudja miért, ebben a játékban elég gyorsan kimerülnek a bányák, s a nagy térképeken igen hosszú időbe telik, míg az ellenféltől elcsaklizott bányákhoz odaérnek az első bányászaid. Két praktikus megoldás is akad: vagy gyárts le már a játék elején egy-két plusz bányászegységet, hogy ha eljön az ideje, ne legyen a szállításban nagy kiesés, vagy hódító seregeid mögött kullogjon ott egy-két bányász is, hogy a hódítás után rögtön munkához láthassanak. A legjobb, ha e két megoldást kombinálod…
2. Kerüld a mindenki mindenki ellen csatahelyzeteket! Akár visszavonulás árán is próbáld tartani az ütő egységek elöl, íjászok hátul, előretörő vagy távolból varázsoló lordok középen felállást. Így nálad jóval nagyobb létszámú seregeket is lenyomhatsz.
3. Ha egy csatában nagyon rosszul áll a szénád, áldozz be egy-két egységed, míg a többiekkel rohanj, ahogy csak bírsz. Az ellenfél a csalira veti magát, nem követi a menekülőket (csak akkor, ha mindenkivel egyszerre menekülsz).
4. Ha megoldható, legyenek tartalék egységeid! Az egységek (különösen a lordok) ugyanis elég gyorsan gyógyulnak ahhoz, hogy még nagyobb csaták esetén is egy gyors tartalék/sebesültek-csere győzelemhez segítsen.
5. Végül egy triviális tanács: használd ki a lordok speciális tulajdonságait, ezek ugyanis döntő részben a csatákhoz adnak pluszokat.

PRÓBÁLD KI!

A lordok speciális tulajdonságai jól jöhetnek a szorult helyzetekben. Egy részük az ütőerőt növeli (mert egységet idéz például), más részük pedig némi kis táppal látja el a harcoló alakulatokat. A képen Lady Aiendu varázslata, amellyel a körülötte álló egységek mana-szintjét növeli meg.

szabad) történetalakítás, és változó karakterek - ez, ez a szerepjáték, szerény véleményem szerint. Kedves olvasó, jó ha tudod: ilyen nincs a Lords of EverQuestben. Ami a játékban található, az egy szerepjáték-máz, egy héj, egy formai burok: harcolok, pontot gyűjtök, szintet lépek, ezért még jobban harcolok… (Legalább egy szabadon alakítható speciális-képesség fejlesztő rendszert beleapplikálhattak volna a játékba.) Láthatjátok, az egész játékban nincs semmi egetverően különleges. Jól bevált alkotóelemek, jól bevált rendben egymáshoz tapasztva. Ami ezt az egészet élettel tölti meg, s ezáltal a játékot is eladja, az nem más, mint a grafika. Arra ugyanis nem lehet panasz. Nem annyira a figurák kidolgozása nyúgözött le, elvégre azért láttunk már hasonlóakat, hanem az, hogy szinte testközelből is szemlélhetjük őket, s nemhogy rondábbak lennének ettől, hanem inkább plasztikusabbak, életszerűbbek. Gyakran annak ellenére választottam az egészen közeli nézetet, hogy ily módon a csata már áttekinthetetlenné vált, viszont a látvány felidézte bennem a régi emlékeket, amikor még műanyag katonákkal játszottam a real-time stratégiát. A harci effektek nagyon szépek és látványosak: fénykoszorúk, szivárványhidak, szikraesők és füstpamacsok bomlanak ki és fel, röpülnek, kavarognak és villódznak. Már szinte vártam, mikor pök a tenyerébe egyik barbárom egy szép glow-effekteset… Gyönyörű a víz kidolgozása is, különösen a barlangi kis tavacskák, amelyekben halak cikáznak apró fodrokat vetve, s amelyek mélyülését a kék árnyalatainak elsötétülése jelzi. Nagyon szépek a fák (különösen az őszi erdő gyönyörű), talán egyedül a domboldalak sikeredtek kicsit sterilre.

A játék kezelőfelülete egyszerű, és ami fontos: áthelyezhető (akár részleteiben is), sőt, el is tüntethető. Ily módon mindenki kialakíthatja a neki leginkább tetsző képernyő-elrendezést, gondosan megválogatva, milyen információkra van szüksége a jobb áttekintéshez.

(Mondjuk a kijelölt egység premier plánja, amint épp lohol vagy unatkozik, nem a legéletbevágóbb információ.) A billentyűzetről szinte minden funkció elérhető, ez nagyban segíti az irányítást. Azt mondtam: szinte… Merthogy egy funkciót sehogyan se leltem, pedig még a neten is utánanéztem, nem csak én vagyok-e a béna. De nem, nem, igaz a szörnyű hír: ebben a 3D-s játékban nem lehet forgatni a kamerát! A közelítés-távolítás páros szuper, a kamera a távolodáskor automatikusan megnöveli a dőlésszöget, így fentről már közel kilencven fokban nézel le egységeidre, s e folyamatos nézetváltás mindegyik pontja jól használható - akkor miért? Miért hiányzik az elforgatás lehetősége? De várjatok, az igazán szép még csak most jön: ha takarásba kerülnek egységeid, a falak akkor sem válnak átlátszóvá! Értitek ugye? Nem? Hát akkor próbáljatok egy barlangrendszer labirintusában a járatok között úgy navigálni, hogy még épp áttekinthetően harcosaid serege, ne lógjon a szemed elé egy fal, s mindezt úgy, hogy a kamerát nem tudod elforgatni. Türelemjátéknak nem rossz, az igaz…

Nem kívánnék merész jóslatokba bocsátkozni, de nem is kockáztatok sokat, ha zárszóként kimondom: ez a játék nem fogja megbolygatni sem a real-time stratégiák, sem a szerepjátékok élmezőnyét. Sokat akart, keveset fogott. Ám ez a kevés is elég ahhoz, hogy élvezetes, látványos csaták peregjenek le egy-egy két- vagy többszemélyes LAN-partin a monitorokon, hogy az EverQuest-világ újabb híveket toborozzon magának a hamarosan érkező EverQuest II-höz. Hmm, nem is rossz reklámfogás…

Tarcsa Z.

MINIMUM CONFIG: Pentium III 1Ghz, 256 MB RAM, 32 MB VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért, miért, miért nem lehet elforgatni a kamerát?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | War of the Ring - 75 % | Warrior Kings - 89 % | Warcraft 3 - 98 %

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 20 ÓRA

- Szép grafika
- Hangulatos zene
- Változatos egységek
- Egyáltalán nem fárasztó
- A kamerakezelés macerás

80%

Disney's
BROTHER BEAR
BROTHER BEAR CSALÁDI MOZIHÉTVÉGE
CSALÁDI FILM ÉS JÁTÉKBEMUTATÓ
2004. FEBRUÁR 6 - DUNA PLAZA
2004. FEBRUÁR 13 - LURDY HÁZ
GYERE EL A MOZIBA, PRÓBÁLD KI AZ ÚJ
SZUPER DISNEY JÁTÉKOT ÉS NYERD MEG
A FANTASZTIKUS AJÁNDÉKOK EGYIKÉT!
RÉSZLETES PROGRAM A SAJTÓBAN ÉS A
WWW.AUTOMEX.HU HONLAPON!
Disney Interactive
intel
InterCom
automex
pc.games
PC CD

pc dome
Magazinunkban már nemcsak olvashatsz a legújabb
PC-s játékokról, hanem meg is vásárolhatod azokat!
PC DOME ONLINE SHOP
>> 2003. legjobb akciójátékai
Armed & Dangerous 10990 Ft
Call of Duty 10990 Ft
GTA Vice City 10990 Ft
Halo: Combat Evolved 14990 Ft
Hidden and Dangerous 2 10990 Ft
Max Payne 2 10990 Ft
Prince of Persia: The Sands of Time 10990 Ft
Silent Hill 3 11990 Ft
XIII 8990 Ft
>> Magyar fejlesztésű játékok
Haegemonia 3990 Ft
Haegemonia: A Solon hagyaték 3990 Ft
Imperium Galactica 2 2490 Ft
Insane 2990 Ft
Platoon A szakasz 2990 Ft
Rebels: Prison Escape 6990 Ft
S.W.I.N.E. 2990 Ft
Screamer 4x4 1990 Ft
Terminator 3: War of the Machines 9990 Ft
>> Alapjáték és küldetéslemez együtt
Battlefield 1942 Deluxe 12990 Ft
Command & Conquer Generals Deluxe 11990 Ft
Commandos 2+3 12990 Ft
Cossacks Anthology 9990 Ft
Haegemonia Ultimate Edition 6990 Ft
Heroes of M&M IV csomag 9990 Ft
Medal of Honor Allied Assault Deluxe 11990 Ft
Medieval Total War Battle Collection 8990 Ft
The Sims Double Deluxe 11990 Ft
www.pcdome.hu
A játékokról további részleteket weboldalunkon találsz. A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

SZÁMÍTÓGÉP AKCIÓ! BEFAGYASZTOTTUK ÁRAINKAT!
Colors-Computer Kft.
INTERNET JUNIOR
PENTIUM 4 CELERON 2GHZ PROCESSZOR
ABIT BD7-E ALAPLAP
256MB / 333MHZ DDR MEMÓRIA
40GB MAXTOR 7200RPM WINCHESTER
GEFORCE 4 MX 440 128MB
1.44 FLOPPY
P4 ATX MIDI HÁZ
105 GOMBOS MAGYAR BILL.
A4TECH EGÉR
LG 52X CD-ROM
17" DAEWOO 719BF FLAT
MONITOR
139 900.-
INTERNET TOP
INTEL PENTIUM 4 2,6GHZ PROCESSZOR
ABIT 845PE P4 ALAPLAP
512MB / 333MHZ DDR MEMÓRIA
80 GB MAXTOR 7200RPM WINCHESTER
GEFORCE FX 5600 128 MB
1.44 FLOPPY
P4 ATX MIDI HÁZ
105GOMBOS MAGYAR BILL.
A4TECH EGÉR
LG 52/24/52+16 COMBO CD-ÍRÓ/DVD
17" LG F700B FLAT
MONITOR
239 900.-
Szeged, Francia u. 23. ■ Tel:62 / 329-927 ■ www.colors-computer.hu

KALAND/RPG

Néha úgy érezzük, hogy a játékfejlesztők hanyagolnak minket, nagy ritkaság, ha igényes kalandjátékra, vagy egyáltalán kalandjáték készítésére adják fejüket. Jelen pillanatban egy fellendülés elején állunk, tavaly készült rajzolt és 3D-s kalandjáték is, az RPG rajongóknak sem volt okuk szomorkodni, hogy az MMORPG-áradatról már ne is beszéljünk. A többi kategóriához képest ugyan még mindig sokkal kevesebb kalandjáték készül, de szerencsére egy-egy játék sokkal hosszabb élvezetet garantál, mint a többi stílus esetében

TARTALOM

55 | WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC

Jeanne D'Arc azon történelmi személyiségek közé tartozik, akinek életét szinte mindegyik művészeti ág feldolgozta már. Érdekes módon viszont számítógépes játék formájában nem sokszor találkoztunk vele, pedig máglyahalállal végződő ellentmondásos életének eseményei az akció, a kaland, a stratégia vagy épp a CRPG műfajában is megállnák helyüket. A hiány pótlására Trevor Chan vállalkozott - ráadásul új játéka picit minden említett stílusba belekóstol.

56 | WEIRD WAR

Sokan sajnos a „jó program" minősítést összekeverik a jó grafika fogalmával. Nekik mindegy, hogy milyen kategóriáról, milyen történetről van szó, ha nem 3D és nem csillog-villog, akkor megy a felejtőbe. Az Another War második része az elődhöz hasonlóan nem a grafikájával próbál hódítani, a történet, és a hangulat fogja meg az arra érzékeny játékosokat.

58 | NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK - 94%

Az Atari újabb kalandokra invitálja a Neverwinter-rajongókat. A kiegészítő húsz óra tiszta játékidőt ígér, melynek végeztével akár harmincadik szintű karakterrel rendelkezhetünk. Az új kalandokba minimum egy 15-20. osztályú karakterrel érdemes belevágni, különben nem sok esélyünk lesz Waterdeep világában.

60 | DEUS EX: INVISIBLE WAR - 86%

A Deus Ex forradalmian új ötletekkel, részletes kidolgozottságával, sokrétűségével hódított meg egy szűk réteget. Sajnos nem lett nagy pénzügyi siker, így a folytatás valamennyivel egyszerűbb, közérthetőbb formában került a boltokba, a készítés során ráadásul szem előtt kellett tartani az X-Box-os játékosok igényeit is. Ennek ellenére nem szabad leírni a programot, sőt…

63 | STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC - 92%

Az X-Boxos haver már egy ideje vigan játszadozott a legújabb Star Wars-játékkal, és ezt nem is átallta naponta az orrunk alá dörgölni. Nem keseredtünk el, tudtuk, hogy eljön a nap, amikor megmutathatjuk neki a sokkal szebb PC-s változatot, hogy miután savanyú arccal magunkra hagy, végre elmerülhessünk az első SW RPG-ben. S eljött …

64 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Már bizonyosan bizsereg a tenyeretek, hogy az első Star Wars RPG-t felinstallálva kézbe kaphassatok egy fénykardot, és kaszabolhassátok az ellent. Íme itt van, megjött a kicsike.

ELŐREJELZÉS

Forever Worlds	2004/01	Dreamcatcher
Lula 3D	2004/01	CDV
Everquest II	2004/01	Ubi Soft
Pilot Down	2004/01	Wanadoo Edition
Jack the Ripper	2004/01	Wanadoo Edition
Spells of Gold	2004/02	Oxygen Interactive
Midnight Nowhere	2004/02	Oxygen Interactive
Sacred	2004/02	Ascaron
Everquest: Gates of Discord	2004/02	Ubi Soft
Journey to the Center of Earth	2004/02	GMX Media

TOPLISTA

1. Runaway: a Road Adventure	GMX Media
2. Morrowind: Tribunal	Ubi Soft
3. NWN: Hordes of the Underdark	Atari
4. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	THQ
5. Pirates of the Caribbean	Ubi Soft
6. Icewind Dale 2	Interplay
7. Arx Fatalis	JoWood
8. Syberia	Microids
9. Star Wars: Knights of the Old Republic	Activision
10. Silent Hill 3	Konami

VIDIS
ENLIGHT SOFTWARE
WWW.JEANNEDARC-GAME.COM
2004. FEBRUÁR

WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC

BETA TESZT

Jeanne D'Arc azon történelmi személyiségek közé tartozik, akinek életét szinte mindegyik művészeti ág feldolgozta már. Érdekes módon viszont számítógépes játék formájában nem sokszor találkoztunk vele, pedig máglyahalállal végződő ellentmondásos életének eseményei az akció, a kaland, a stratégia vagy épp a CRPG műfajában is megállnák helyüket. A hiány pótlására a mindig érdekes játékokkal előálló (Kapitalizmus, Seven Kingdoms, Restaurant Empire) és ezzel már jó nevet szerzett Trevor Chan vállalkozott - ráadásul új játéka picit minden említett stílusba belekóstol.

Hé paraszt! Melyik út vezet Budára?

Asztori nem sok időt hagy a gondolkodásra: fejest ugrunk az eseményekbe, és a páncélba bújt, karddal felfegyverkezett Johannával némi oktató jellegű utazás után máris Orleans felszabadításában vehetünk részt. A játék érdekes módon keveri a műfajokat. A legfőbb része egy külső nézetes, tipikusan a konzolos akciójátékokra hajazó móka, melyet legutóbb például az EA Return of The King alkotásában láthattunk, azaz hőseinknek közelharcban különféle kombók felhasználásával kell felaprítani az ellent, ezért tapasztalati pontok járnak, minél tetszetősebb az akció és képzettebb az ellen, annál több. Megfelelő mennyiségű XP összekaparásával szintet lépünk, és a pontokat négy tulajdonságunk - erő, védekezés, ügyesség, vezetői képesség - fejlesztésére költhetjük, illetve ún. kombópontokból vásárolhatunk új „mutatványokat" és növelhetjük a régiek erejét. Ezen küzdelmekben kétféle támadási mód (normál és izmos) és védekezési lehetőségeink vannak, de belső nézetre váltva íjászkodhatunk is,

ha úgy tartja kedvünk. Külön öröm, hogy pacik hátára is pattanhatunk, és nyeregből oszthatjuk a népet, vagy simán legázolhatjuk őket, a kivitelezés nekem tetszett, a ló irányítása leginkább a Halo-féle járművezetésre hajaz.

Nemcsak a szűzet irányíthatjuk szent küldetésében, hanem a játékban szereplő más, híres történelmi személyeket is - Duke of Alencon, La Hire és mások, és míg Johanna kardokkal vitézkedik, a herceg bárdokat használ, a nagydarab Le Hire pedig buzogánnyal csépeli az ellent, így mindegyik más-más élményt kínál, és természetesen őket is nekünk kell fejleszteni a játék során. További RPG-elem, hogy a fegyvereket és a HP-t növelő ételt-italt szétverhető ládákban találhatjuk, vagy az ellenségtől elszedett pénzből vehetjük meg a városokban, és a műfaj kötelező „rekeszes-helyfoglalós" készletkezelése is jelen van. A szigorú történelmi tényektől kissé eltérően lehetőség van gyűrűk, amulettek viselésére, melyek különféle tulajdonságainkat erősítik, persze Szent Johanna történetében a misztikum is jelen van, így valahol helyére tehető a dolog.

A következő játékelem a szintiszta RTS megjelenése a játékban. Képzeld el, hogy épp egy szoros kardcsatában vagy az ellenséggel, amikor híre jön, hogy seregnyi gaz ánglius tart feléd. Azonnal átkapcsolsz stratégiai módba, amelyben a kamera felülről, izometrikusan mutatja a terepet, és találsz is a közelben egy kis csapatnyi franciát, őket kijelölöd, és hősödhöz küldöd erősítésnek, majd visszaváltva „első személybe" vívod tovább a bajt. A kilenc, nagy történelmi összecsapás ily módon teljesen szabadon levezényelhető, azaz RTS-ben kijelölöd csapataid helyét, majd jöhet a közelharc, bármikor, bármelyik embered bőrében, így ugyanazt az ütközetet többfajta helyről, szemszögből élheted át. Természetesen itt semmiféle mikromenedzselésre nincs szükség, a lényeg a csatán van - száz különféle egységet és féltucatnyi jófajta ostromgépet vethetsz be a csatamezőkön és a várak elfoglalásánál.

A játék motorja teljesen saját fejlesztés, a végigjátszott verzióban szépen teljesített, az autentikus, középkori francia környezet jól eltalált, a fegyverek és páncélok hitelesek, a karakterek kivitelezése és animációja is rendben van, a muzsika is passzol a témához. Egyedül a kamerakezeléssel voltak gondjaim, remélem, ezen még csiszolnak az urak.

A kizárólag egyjátékos üzemmódot tartalmazó JoA ígéretes alkotásnak tűnik, Trevor Chan úgy látszik, újabb remek kis címet tesz le az asztalra. Kíváncsian várom a végleges verziót!

]{redenc

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 800 MHZ CPU, 128 MB RAM, 3D VGA (GEFORCE2, RADEON)
MIBEN LESZ MÁS: A verekedős akciójátékok és a klasszikus RTS egyedi ötvözete

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

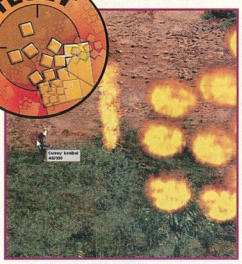
Eredeti ötlet
Jó középkori hangulat
Trevor Chan neve

TECHLAND
MIRAGE INTERACTIVE
HTTP://WEIRDWAR.TECHLAND.PL/
2004. TAVASZ

WEIRD WAR:

THE UNKNOWN EPISODE OF WORLD WAR 2

BETA TESZT



Opsz! Ezt a tűzvarázslat tekercset megtartom magamnak...

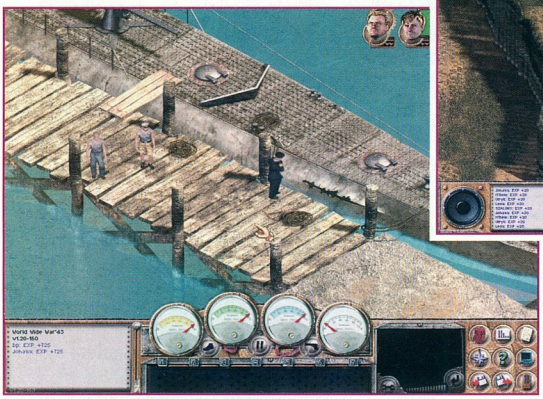
2002/12-es számunkban számoltunk be nektek az Another War című lengyel fejlesztésű CRPG-ről, melyet akkor 76%-osra értékeltünk. Azóta sok víz lefolyt a nagy játékfolyam medrében - de a játékot fejlesztő Mirage Interactive úgy gondolta, egy folytatást még ki tudnak préselni az előző részt is futtató 2D-s motorból...

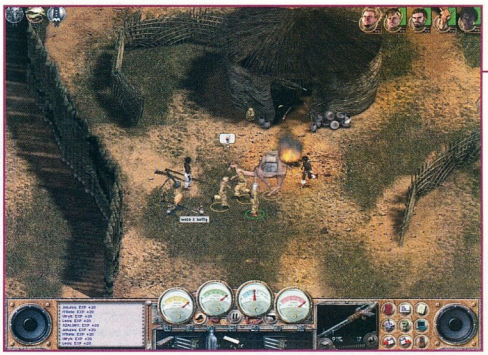
A tavalyi év végén lengyelül megjelent Weird War, vagyis a Fura Háború jelen pillanatban lokalizációs feladatokra vár. A megjelenés után kiadott közlemények és a készítők áldásos tevékenységének köszönhetően hozzánk eljuttatott bemutató verzió segítségével górcső alá vehetjük, mit várhatunk a még tavasszal megérkező folytatástól.

A történet ezúttal is a német hadsereget fricskázza (ahogy tette azt az első rész is), ironikus meseszövéssel: az egyiptomi térségben állomásozó német erők a bebalzsamozott ókori uralkodók feltámasztásától és azok speciális, mágikus erejétől várják azt a csodálatos hatalmat, amellyel átvehetik az uralmat a világ felett. Ebben az az igazán örvendetes - emeli ki Pawel Kalinowski, a játék producere -, hogy nem az unalomig ismételt nukleáris fegyverekhez, és napjaink high-tech pusztító eszközeinek problémájához nyúlnak, hogy érdekfeszítő történetet kreáljanak, hanem Indiana Jones és Lara Croft mintájára egy kicsit az ókori világ misztikus vízióival próbálják a játékos szívébe záratni magukat.

Na de milyen játék is ez a Weird War - vetődhet fel a kérdés azokban, akik esetlegesen nem olvasták az előző részről írt bemutatónkat, vagy nem ismernék az előzmény Another Wart. Nos, a WW egy második világháborúban játszódó felülnézetes, 2D-s CRPG - a leghagyományosabb szerepjáték jegyeket felvonultató akció/kalandjáték, ha már nagyon skatulyázni szeretnénk. Olyan típusú játék, ahol már a főhős kiválasztását is nekünk kell elvégeznünk, és a kezdetek előtt eldönthetjük, hogy milyen típusú karaktert irányítanánk a játékban. Beállíthatjuk karakterünk erősségeit és gyengéit, s a szerepjátékosok körében oly elengedhetetlen értékek, a tapasztalati és képességpontok is kiosztásra kerülnek. Aki már játszott hasonló játékkal, az bizonyára ismerősen üdvözli a képességek pontelosztásos fejlesztési rendszerét - ám a többieknek sem lesz nagy örömtelen megtanulniuk, hogy adott esetben melyik tulajdonságát kellene fejleszteni a karakternek, hogy az a továbbiakban is ütőképes és fitt maradjon.

Az előző részhez képest jómagam kevés változást véltem felfedezni a játék felépítésében, hiszen az elindítás után ugyanaz a félig megdöntött, 45 fokban felülről látható tájkép fogadott, mint az első részben, és a grafika, va-





Íme kedvenc tevém Juszuf, de hívhatod Afterburnernek is...

lamint a képernyő felépítése is hasonlít az elődéhez. Ez egész egyszerűen a játék alapjául szolgáló grafikus motor 1999-es keltezésével magyarázható, hiszen ahogyan azt a producertől is megtudtuk, az idők folyamán csak ezt az engine-t kellett csinosítgatniuk, és bővíteniük, hogy megfeleljen a játék követelményeinek. A látószög és a megjelenítés tehát marad továbbra is kettő dimenzióban, de aki játszott már az első résszel, az tudja, hogy úgysem a grafika a lényeges ... ... Mert a hangsúly itt a humoron és kikapcsolódáson van, kérem szépen. Az első részhez hasonlatosan a folytatásból kapott tesztverzió alapján is leszűrhető: fanyar, néha angolos, néha morbid, de mindenek felett szórakoztatóan humoros betétekkel megtűzdelt párbeszédek tarkítják a Weird War arzenálját, úgyhogy unatkozni biztosan nem fogunk. A választható karakterek felhozatala némileg kibővült az utolsó találkozásunk óta, hiszen míg az előző részben háromféle személyiség közül választhattunk, itt hétre duzzadt a megszemélyesíthető figurák száma. A kovács, a szakács, a gyomorbeteg, a filozófus, a bringás, a részeg és a mágus karaktereihez tízféle arcképet rendelhetünk, és természetesen mind-mind eltérő tulajdonságokkal és tapasztalati pontokkal indul a nagy kalandra. Ezek az eltérések vezetnek majd odáig, hogy a különböző feladatokat,de még az egyszerű problémákat is többféle módon oldhatja meg a másképp fejlesztett karakter. A szintlépés nem csak amolyan bónusz a játékban, hanem komoly fegyvertény is - bizonyos tulajdonságok, és képességek csak egy adott szint elérése után válnak elérhetővé (pontosabb célzás egy fegyverrel, sprintelés, szerelési adottság, stb.). Ezen felül további, csak az adott karakterre jellemző speciális tulajdonságok is megszerezhetőek, illetve kifejleszthetőek, pl. a vesztegetés, vagy modjuk a légitámadás kérése... A programban 38 különféle tulajdonságot, és további 23 speciális képességet találhatunk majd!

A többek között a Gorky 17-et is fejlesztő csapattagoktól megkérdeztük: milyen szintű ellenséges és barátságos erőkre számíthatunk a játékban? A válasz: ahogy a történet mélyebb bugyrai felé haladunk, egyre inkább lép előtérbe a rafináltság, ügyeskedés az ellenséges intelligenciában. Az első pár küldetésben csupán ujjgyakorlatnak lesz nevezhető az idegen erők likvidálása, de a későbbiekben már igen csak fel kell kötnünk az alsóneműt, ha győzedelmeskedni akarunk. Mivel a történet három nagyobb "világba" kalauzol majd el minket, így értelemszerűen három fajta ellenféllel sodorhat össze a sors. A líbiai felszabadító front tagjai, a dél-afrikai gerillák, vagy a Gestapo emberei a nyugat-német birodalomban egyaránt méltó ellenfelek lesznek. Persze ez még közel sem a teljes ellenfélarzenál, hiszen a gépjárművek (tankok, harckocsik), valamint az élővilág (krokodilok, elefántok) is ugyan úgy borsot törhetnek az orrunk alá, ha nem vigyázunk. A valós idejű harcrendszernek köszönhetően most kevesebb idő akad a gondolkodásra, mint a körökre osztott játékoknál, ám a pause gombnak köszönhetően bármikor rendezhetjük sorainkat a küzdelem alatt is.

A RPG-k világában oly fontosnak számító nem játékos karakterek, vagyis az NPC-k most is komoly szerepet kapnak majd, hiszen ők adhatnak nekünk fontos küldetéseket, cserélhetünk velük fontos csecsebecséket, és ha nem bánunk velük megfelelően, akár még át is állhatnak az ellenfél oldalára. A horgászás, a kártyázás, valamint egy egész csirkefarm fenntartása, pedig csak hab a tortán egy ilyen játéknál.

A számok tükrében: 150 helyszínen közel 75 küldetést 60 különböző tárggyal hajthatunk végre. Tavasszal, amikor az európai piacra is kiléphet a játék.

Bagó Péter

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 433 Mhz Pentium III,128 MB RAM, 8 MB 3D videó kártya, 4X CD-ROM drive
MIBEN LESZ MÁS: A humoros történet, és irdatlanul részletes játékmenet teheti a WW-t szórakoztatóvá.

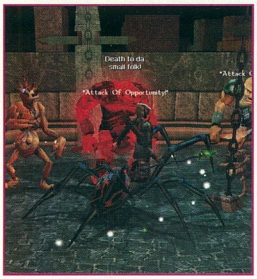
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Hangulat
Történet
Grafika

BIOWARE
ATARI
HTTP://NWN.BIOWARE.COM/UNDERDARK/
AZ ÁR NEM ISMERT

NEVERWINTER NIGHTS:
HORDES OF THE UNDERDARK

A 2003-as év a méltán népszerű Neverwinter Nights számára két kiegészítőt is hozott. A Shadows of Undertide már bizonyított. Szerencsére a sorozat legújabb darabja, a Hordes of the Underdark sem vall szégyent, sőt, számos olyan újítással is szolgál, amely bizony már nagyon régóta hiányzott a játék palettájából.



Elvesztettem a fonalat fiúk! Nem találtátok meg véletlenül?

A 2002-es évben minden RPG-rajongó az NWN-t dicsőítette, legalábbis azok biztosan, akik a klasszikus RPG-t szeretik. A játék minden rekordot megdöntött, minden elismerést besöpört. Azóta sorra alakultak a klánok, sorra készültek a játékmodulok, és nem utolsó sorban a Bioware is nekiült, hogy megalkossa a hivatalos kiegészítőket is. Ennek eredményeképpen már megcsodálhattuk az idén a Shadows of Undertideot, amely amellett, hogy jó pár óra elmélyült játékot adott, bevezette az ún. prestige class-okat, amelyeket a DnD 3. kiadásában jártas arcok már jól ismerhetnek. Ennek eredményeképpen még kifinomultabban specializálódhatunk az egyes kasztokon belül. Ezzel el is érkeztünk a Hordes of the Underdark kiegészítőhöz, amely tovább folytatja a megkezdett utat, még jobban a kezünkbe adva a már-már követhetetlenül szerteágazó lehetőségeket, hogy egy igazán egyedi és erős karaktert építsünk magunknak, aki aztán nagyon jól használható arra a célra, amiért ez az egész program valaha létrejött. A szerepjátszás művészetére.

A történet ott folytatódik, ahol az előzőekben abbamaradt. Továbbra is egyedül bóklászunk az Elfeledett Birodalmakban, hírünk általában messze megelőz bennünket. Úgy látszik, nem hiába ügyködtünk eddig. Jelenleg éppen a híres Waterdeep városkában pihennénk meg és nyújtóztatnánk ki meggyötört csontjainkat, amikor a városban olyan dolgok történnek, amelyekre a fennállása óta nem volt példa. A Mélysötét lényei a felszínre törnek és éjjelenként a lakosságot terrorizálják, vagy éppen kiirtanak mindenkit, aki eléjük kerül. Ez rögtön két kérdést is felvet az összegyűlt kalandorok előtt. Az egyik, hogy mi az oka annak, hogy a sötét elfek és a druergarok feljönnek az általuk gyűlölt világba. A másik pedig, hogy a feljáratot eddig „őrző" őrült mágus csapdái miért nem akadályozzák ezeknek a gonosz lényeknek az útját. Természetesen rögtön a középpontba kerülünk, mint a város egyetlen reménysége. Majd miután a teljes arzenálunkat ellopják, ismét csak nyakunkba szakad a felfegyverkezés problémája. Szerencsére számos segítőnk akad és kis kedvencünk, Deekin, a goblin bárd is mellénk szegődik. Nemsokára elnyel minket a sötét, ahol csak magunkra kezdeni, akkor a szokásos 1. szintű karaktert kell generálnunk, amely a játék első percében meg fogja kapni a szintlépésekhez szükséges tapasztalati pontot. Szintlépésekkor ne felejtsük el, hogy újabb hat prestige class áll rendelkezésre, mégpedig nem is akármilyenek: Red Dragon Disciple, Dwarfen Defender, Pale Master, Champion of Torm,

és társainkra számíthatunk az őrült labirintuson keresztül vezető úton, melynek végcélja a Mélysötét vezérlyekkel teli világa…

A játék kb. 20 órányi feledhetetlen élvezetet biztosít. Ezen kívül számos téren újabb fejlődést tapasztalhatunk, igazolván, hogy a Bioware komolyan veszi a játék folyamatos fejlesztését és csiszolását. Ami rögtön fel fog tűnni, hogy a kiegészítő elkezdéséhez legalább 15-ik szintűnek kell lennünk. Ha az eddig meglévő karakterünket választjuk, akkor ez a követelmény valószínűleg már teljesítve lesz. Ha újat szeretnénk Weapon Master és Shifter. Ezeknek a kasztoknak a felvételéhez szigorú szabályoknak kell megfelelni, amelyeket általában a 10. karakterszint után érhetünk el, persze csak akkor, ha már jó előre erre készülünk. Így nem árt még a játék elején áttanulmányozni, hogy mik a szükséges előkövetelmények. Mindegyik egy nagy adag plusz játékélményt nyújt. Pl. a shifter napjában háromszor tud átváltozni a meghatározott lények bármelyikévé, így lehetünk manticore-ok, driderek vagy akár baziliszkuszok is. Ilyen formában pedig néhány ogre leverése rutinfeladattá egyszerűsödik. Rutinfeladatokból nagyon sokra azonban ne számítsunk, hiszen a HotU-ban az ellenfelek vagy nagyon nagy

RED DRAGON DISCIPLE

Egy meglehetősen érdekes prestige class-szal lepett meg bennünket ezúttal a Bioware. Egyes mágiával rendelkező karakterek képesek magukból előhozni azokat az erőket, amelyek sárkány őseikkel vannak kapcsolatban. Bennük jóval erősebben jelentkeznek ezek a vonások. A játékban bármelyik sorcerer vagy bard választhatja ezt a kasztot, egyedüli követelmény, hogy a Lore rank-ja, azaz a módosítások nélküli értéke elérje a 8-at. Ezután a következő képességeket kapjuk szintenként sorban: +1 AC, +2 Str, dragon breath (2d10), +2 Str, HD d8 lesz ezentúl, +2 AC, HD d10 lesz ezentúl, +2 Con és dragon breath (4d10), +3 AC, +2 Int és szárnyaink nőnek (nem vicc :-). A 10. szinttől mint fél-sárkányok élünk tovább a következő képességekkel: sötétben látás, immunitás alvásra, paralízisre és tűzre, +4 Str, +2 Cha, +4 AC, dragon breath (6d10). Ezzel azonban még nincs vége, hiszen ha elérjük a 21. szintet (összesen, azaz lehetünk 10/11-es bard/red dragon disciple), akkor már az epic szinteknek megfelelően fejlődünk: +2 Int/level, HD=12d, 1 bónusz feat/4 levels, +1d6 sebzés a sárkánylehelethez. Amint látható, egy nagyon ötletes és erőteljes kaszttal van dolgunk, ami igazán változatos játékkal örvendeztet meg minket, ha ezt választjuk. Azonban ne feledkezzünk meg a többiről sem, hiszen azok is nagyszerűek.

fizikai erővel rendelkeznek, vagy pedig jelentős mágusok (vagy mindkettők együtt) Ehhez illusztrációul elég megemlítenem né-

hány új lényt abból a tizenhatból, mely pluszban még ránk vár: dracolich, demilich, mithral golem, prismatic dragon, shadow dragon, beholder, stb. Ezekért természetesen jelentős TP mennyiség is jár, azaz egyre magasabb szintek felé törhetünk. Ennek plafonja jelenleg 40. Azt persze mondanom sem kell, hogy az ehhez közeli karakterek már-már félistenek számítanak. A DnD szabályai szerint a 20. szint feletti karakterek már az "epic" kategóriába tartoznak, azaz a továbbfejlődésükre már egészen más szabályok vonatkoznak, mint a kisebb szintűekre. Ezen felül lehetőségük van ún. epic featek felvételére is. Ezek számát jóval ritkábban tudjuk növelni, hiszen 2-6 szintenként kapunk egy újabb featet kasztunktól függően. Azonban az epic featek erősségben többszörösen felülmúlják az alap feateket. Az új featek száma több mint 50, melyek jó része az alap feat egy erősebb formája, de találunk teljesen egyedieket is. Az újdonságoknak azonban ezzel még nincs vége, hiszen a varázslók számára nem elég a nagyobb erő és ügyesség, vagy a jobb fegyverek megléte. Nekik jobb és hatékonyabb varázslatokra van szükségük. Ebben a tekintetben sem aprózták el a dolgokat és több mint 40 új varázslatot véshetünk be a használattól már igencsak megviselt varázskönyvünkbe. Ehhez példaképpen elég megemlítenem a Ball Lightning nevű varázslatot (evocation), amellyel akár 15d6 nagyságú villámgömböket is lövöldözhetünk ellenfeleinkre.

További fejlődésen ment keresztül segítőink menedzselése. Bár továbbra sem vagyunk képesek közvetlenül irányítani őket, azonban az általunk kiadható parancsok száma jóval nagyobb és kifinomultabb, valamint most már lehetőség van arra is, hogy a felszerelésüket mi állítsuk be és szintlépéskor mi döntsük el, hogy milyen irányba fejlődjenek tovább. Valamint az sem mellékes, hogy ezúttal már nem egy, hanem két segítőnk is lehet egyszerre. Ez egyre inkább egy új problémát vet fel a játék során, amely az egyes segítőink folyamatos figyelemmel kísérését jelenti. Valamint azt is, hogy jóval nagyobb területet kell figyelnünk, hiszen nem biztos, hogy mindig ott állnak mellettünk közvetlenül. Ez persze csak fokozza az RPG-élményt. Mindezekkel az alap NWN talán legnagyobb hibáját, vagy inkább hiányosságát orvosolták a fejlesztők.

A grafika természetesen nem változott, hiszen az alap motor ugyanaz, mint amit eddig megszokhattunk. Ezen, véleményem szerint, még egy ideig kár is lenne változtatni, hiszen még most is előfordul, hogy teljes részletességnél bizony nem elég egy GF4 ereje sem a korrekt megjelenítéshez. A hangok azonban változtak, illetve szép számmal nőtt a háttérzenék száma, amelyek ismét csak Jeremy Soule áldásos tevékenységét dicsérik.

Már csak néhány gondolatnak maradt hely, melyek elsősorban a játékmenttel lesznek kapcsolatosak, hiszen a technikai kivitelezés gyakorlatilag tökéletes és csupán néhány bug akadályozza utunkat. Nagyon érdekes része a játéknak a nagyon magas szintű karakterek engedélyezése, ami bennem felvetette azt a kérdést, hogy mi lesz a továbbiakban. Hogy lesz a folytatás, ha már most, a második kiegészítő után ilyen magas szinteket lehet elérni. További furcsa, hogy számos helyen nagyon könnyen tudunk nagyon értékes tárgyakat találni. Ennek persze rögtön megörülünk, és nem nagyon érdekel bennünket, hogy a játék egyensúlyozása ezzel nem éppen a pozitív irányba halad. Más. Az új kasztok jól eltalálták és mindenki használhatja is őket már az alap NWN esetében is, feltéve, hogy a kiegészítők már fel vannak installálva. Még az is megkockáztatom, hogy érdemes az egészet újrakezdeni, mivel egy teljesen más játékélményben lesz részünk.

Összességében ismét csak azt kapjuk, amit egy Bioware szintű (azaz a legjobb) fejlesztőcsapattól elvárunk. Sok újdonság, ismét csak egy nagy kihívást jelentő történet, a misztikus drow-k közelebbi megismerése, számtalan új fegyver, varázslat és sok minden más, ami nem fog csalódást okozni senkinek. A Hordes of the Underdark méltóképpen csatlakozik az eddigi két NWN dobozhoz a polcon. Kötelező darab mindenkinek. GG, HF.

Ch00ler

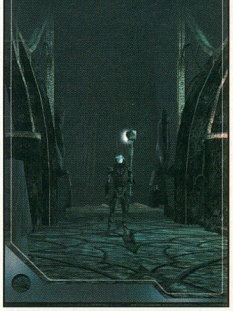
NEVERWINTER NIGHTS
HEROES of the UNDERDARK
NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM három darab eredeti Neverwinter Nights: The Hordes of the Underdark játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. **Hány Neverwinter kiegészítő készült eddig?**
2. **Melyik városban játszódik a program?**
3. **Hány új lény került a játékba?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 28-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Neverwinter játék
1325. Bp. Pf.:315



MINIMUM CONFIG: 800MHz, 128MB RAM, 32MB VGA (T&L), 1.5 GB üres hely
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A kiegészítők miért félisten szintű karaktereknek készülnek?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET

Neverwinter Nights - 94% **Icewind Dale II - 93%**

NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

20 ÓRA

- + újdonságok
- + történet
- + hibák javítása
- + hamisítatlan NWN hangulat
- − bugok és bugok

94%

EIDOS INTERACTIVE
ION STORM
WWW.DEUSEX2.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Amikor 2000 végén megjelent a Deus Ex, azonnal klasszikussá vált - és érdekes módon senki sem mert a nyomába lépni. Pedig ez a fajta akció/RPG, ahol minden döntésed kihat a játék további menetére, áll legközelebb a klasszikus szerepjátékokhoz - és szerintem ennek van igazán jövője, hiszen többször is végigjátszhatod más és más utat és módszert választva, más oldalról átélve, másként „elmesélve" a sztorit. Két játéknak sikerült eljutnia erre a szintre: a Morrowindnek és a Knights of the Old Republicnak.

Várj egy kicsit Trinity, megkeresem én azt a fránya golyót...

Sajnos azonban hiába sorolta a Deus Ex-et a PC Gamer magazin minden idők tíz legjobb játéka közé, hiába lelkendezett a szakma a nyílt végű sztoriról és az innovatív játékmenetről, az eladások mindezt nem tükrözték: nem volt tömegcikk - épp úgy, mint ahogy egy igényes, elgondolkodtató film sem vonz tömegeket a multiplexek világába. Márpedig ha a nép nem veszi, a projekt nem hoz pénzt, és a kiadó igen mérges lesz. Mindezeket azért írom le, mert a második részen érezhető mindennek hatása: rengeteg egyszerűsítés, popularizálás, uniformizálás, ráadásul ismét egy keresztplatformos fejlesztésről van szó, azaz meg kellett felelni az Xbox-felhasználók igényeinek, elvárásainak is. Ez sajnos azt is jelenti, hogy mindazoknak, akik szívesen töltöttek sokszor 30-40 órát az első rész mellett, ez a második menet tulajdonképpen csalódás. A többieknek tetszeni fog, és persze tegyük hozzá: a jó öreg Warren Spector és csapata szellemisége azért áthatja az egészet, és ez legalább kiemeli a DX2-t a masszából, így tulajdonképpen elégedettek lehetünk a végeredménnyel - csak ne vegyük elő újra az első részt, és emlékeit is töröljük ki fejünkből...

A DX2 sztorija jóval mélyebb és csavarosabb elődjénél, így rengeteg döntéshelyzetbe kerülünk. A játék főhőse Alex D, egy módosított ember, akit a „jó" WTO és a „rossz" Order, egy spiritualista szervezet is a szolgálatába akar állítani, mellettük bejátszik a Templars nevű szerveződés is, és segítségünket kérik csempészek, kis stílű bűnözők és a feketepiac furcsa lényei, az Omarok is. Kezdetben még lavírozhatunk a határmezsgyén, szolgálhatunk több urat, ám eljön az idő, amikor a birtokunkba került tudás alapján döntenünk kell, melyik oldalra állunk. Ez, és későbbi döntéseink határozzák meg a játékmenetet, mely négyféle befejezéshez vezet - és jó pár kérdőjelhez, melyre valószínűleg majd a DX3-ban kapunk választ.

A bevezetőt olvasva sokakban felhorgadhatott egy nagy kérdőjel. RPG? Nos, igen. Tudom, sokan nevezik FPS-nek a Deus Ex-et. Persze, így is lehet játszani, épp úgy, mint a fent említett két játékot, ám műfaját tekintve abszolút klasszikus RPG, karakterfejlődéssel, sztorivezetéssel, még ha mindezt készítői ügyesen asszimilálták is a játékmechanizmusba. Igen ám, de mit keres egy RPG konzolon? Semmit... Épp ezért sajnos eltűnt az elődben még jelen lévő hagyományos „skillezés", karakterünk tulajdonságait különféle biomodok beépítésével tudjuk megváltoztatni. A kasztrendszer adott, hiszen játszhatsz izomból, mint egy igazi barbár harcos, lopakodhatsz a sötétben, mint egy tolvaj, vagy a cyberpunk világ mágusa lehetsz, behatolhatsz számítógépek lelkébe, átveheted az irányítást robotok, kamerák, automata fegyverek „tudata" felett. Ezen választott utadat tudod kikövezni az implantok helyes megválasztásával. A „fejedbe épített zseblámpát" készen kapod, e mellé még öt testtájékot tudsz ellátni módosítással, mindegyikben a választott utadnak megfelelően háromféle hatást érhetsz el, ráadásul az egyik (a legjobb...) illegális, az ehhez szükséges tartályt csak a feketepiacon szerezheted be, a beültetett biomodokat aztán három szinten fejlesztheted. Ám ehhez hozzátesszem: tulajdonkép-

DEVELOPER TRACK

2003. július-augusztusi számunkban írtunk már az Ion Storm kálváriájáról. Az idSoft két mestere, John Romero és Tom Hall által 1996-ban alapított cég „minden idők legjobb" FPS-ét készült piacra dobni hatalmas felhajtással. A sok ígérgetés után 2000-ben piacra került Daikatana hatalmasat bukott, és a pénzt adó Eidos kihúzta a dugót - a két alapítónak mennie kellett. Ám a '97-ben épp Romero által a céghez hozott ősguru, Warren Spector, akinek neve mögött olyan projektek állnak, mint az Ultima, a System Shock és a Thief, eközben saját csapatot hozott létre a stúdión belül, és az általuk fejlesztett, a "bukott angyallal" egy időben megjelent Deus Ex megmentette a céget a pusztulástól. Spectorék most a Thief3-on dolgoznak - és szakmai elemzők szerint jelenleg ez a gárda rendelkezik talán a legtöbb spirituszszal a játékiparban.

A látvány kedvéért még egy kicsit feljebb emelkedhetnél...

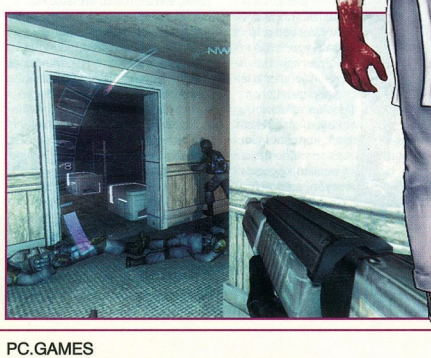
pen egyetlen kötelező fejlesztés van, a hackelés, e nélkül szerintem lehetetlen befejezni a játékot, a többi alig tesz hozzá valamit az egészhez, ami megint csak a konzolosoknak fog jól esni, az összetett, intuitív karakterfejlesztést kedvelőknek kevésbé.

Mindehhez társul szintén fejleszthető fegyverarzenálod. Az RPG-k „átka", a limitált készletkezelés itt is megjelenik, azaz van egy hat rekeszes öved, és egy ugyanekkora „spájz", csak azon dolgokat vehetted azonnal használatba, amelyek övedben fityegnek, ezért a szitunak megfelelően néha rendezkedned kell. A régi helyfoglalós móka viszont megszűnt, azaz minden tárgy egy egységnyi helyet igényel, ez megint az egyszerűsítés eredménye. A fegyverek maximum két módosítással szerelhetőek fel - arzenálomban most olyan készségek figyelnek, mint egy hangtompítós, az üveget némán bezúzó pisztoly, vagy egy megnövelt tűzerejű, az őrrobotok ellen EMP-vel megbolondított puska. Újabb, a játékmenetet könnyítő döntés a fejlesztők részéről, hogy minden fegyver egyetlen típusú lőszert használ, csak nem azonos tempóban zabálja azt - ez azért kissé kizökkentette a gondolatainat, jó, jó, jövő meg tudomány, de milyen ördögi lőszer az, ami egyaránt jó a puskába, a mérgező nyilat kilövő pisztolyba és a lángszóróba?! Hálás módon viszont megjelent a másodlagos tűzmód is, ezzel hol zseblámpát vagy teleszkópot kapcsolhatunk be, hol gránátokat hajigálhatunk (ezeket is a közös lőszerből...).

Essék szó a kezelőfelületről is, mely csinos gyűrűbe rendezve látható a képernyőn. Nekem tetszett a dolog, ám a készletrendezést bizony szokni kell, hol fejlesztés helyett elhajítod a fegyvert, hol két kattintással felcseréled egy másikkal, így a megszokott gyorsgombot lenyomva a puska helyett a zárnyító készséget kapod elő az övedből. Kínos. De legalább az elől elég szétszórt gombkiosztását sikerült megzabolázni, bár lehet egérgörgővel és mindenféle varázsgombokkal válogatni a modok és felszerelések között, érdemes inkább előbbiekre az F1-F6, utóbbiakra az 1-6 billentyűket megszokni és használni.

Az akciógomb sokoldalú, ezzel lövünk, ütünk, emelünk fel testeket és tárgyakat és hajítjuk el azokat stb., ráadásul egy kódzáron akciózva hősöd azonnal előkapja a már emlegetett „svájci bicskát".

Amikor először megláttam, hogy az Ion Storm a Havokot vásárolta meg a játék fizikai motorjának, kicsit csodálkoztam, hiszen az Unreal2 erőműbe az Epic alaposan belegyúrta a Karmát, miért kell egy másik rendszert ráapplikálni? Nos, hamar kiderült: talán ez az első játék, ahol a fizikai motor a játékmechanizmus szerves részét képezi! Erre már a szintén a Havokot használó Max Payne 2 esetében is láttunk példát, bár ott inkább az akciót erősítette mindez. Itt viszont egy újabb réteget jelent az amúgy is hatalmas szabadságfokú játékmenetben. Hogy jutsz túl egy kamerán? Meghekkelsz egy komputert, és kikapcsolod azt. Szétlövöd, EMP-gránáttal hatástalanítod. Átosonsz alatta/mellette. Vagy - egy láda fedezékébe bújsz, és azt tolva magad előtt átvered a szerkezetet. Ugyanígy deaktiválhatsz egy lézersorompót is: kikapcsolva, felrobbantva, ha épp nincs gránátod, egy robbanós ládát odacipelve és abba belelőve, vagy dobozokból lépcsőt építve átmászhatsz rajta. Gyakorlatilag minden mozdítható, és ki is használják ezt az alkotók, érdemes alánézni a párnáknak, elmozdítani a ládákat, szétlőni a szemetes konténereket, és felemelni a hullákat.



DEUS EX 2

NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Deus Ex: Invisible War játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. Hogy hívták az első rész főszereplőjét?

2. Hány különböző befejezése van a játéknak?

3. Melyik szervezetekhez csatlakozhatunk a játék során?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt február 28-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Deus Ex játék
1325. Bp. Pf.:315

BIOMODOK

Álljon itt angolul nem tudóknak a biomodok áttekintése, a játékban szereplő sorrendjükben, a harmadik minden esetben illegális (feketepiaci) fejlesztés.

EYE (szem):
1.: életerő regenerálása a bioenergiából; 2.: éjjellátás, célpont kiszúrása; 3.: kis távirányítható szonda, felrobbanásakor EMP-hatás, őrrobotok, kamerák ellen jó.

CRANIAL (koponya):
1.: szerves lények előtt majdnem tökéletes láthatatlanság; 2.: sugárzás, mérgező és egyéb veszélyes közeg elleni védelem; 3.: komputerek meghekkelése, ezzel kamerák, robotok, ágyúk kikapcsolása, és ATM-ből pénzszerzés.

SKELETAL (csontváz): 1.: kis szonda, felrobbantja előtted a gránátokat, rakétákat; 2.: mechanikus szerkezetekkel szembeni láthatatlanság; 3.: közelharcban EMP sebzés.

ARM (kar):
1.: szonda, nem halálos toxikus lövedékeket bocsát ki; 2.: erősebb közelharc, tárgyakat (pl. szék, doboz) nagyobb távolságból, nagyobb erővel tudsz elhajítani; 3.: belső nézetű kontroll robotok, kamerák, ágyúk felett, azaz ezeket ellenségeid ellen fordíthatod.

LEG (láb):
1.: csendesebb lépés, nagyobb magasságból leugrás kisebbet sebez; 2.: gyorsabb mozgás, nagyobb ugrás, magasból leesés kisebbet sebez; 3.: szonda, hullákból, ájult emberekből életerőt von ki.

☑ TÉNYEK

Sajnos megint a szokásos: kijött az 1.1-es patch, és felrakása kötelező (!), ugyanis sok, a cikkben is ostorozott hibát kijavít. Álljon itt egy gyors felsorolása ezeknek:
A Bloom alapból kikapcsolva, az egérmozgás finomítva, az árnyékok a menüből kikapcsolhatók. Gyorsmentés/töltés gombok (F10/F12) beépítve, a töltés/szintlépés közbeni idegesítő resync megszűntetve, a túl nagy feliratozás betűmérete csökkentve, a HUD kijjebb tolva a képernyő széle felé. Átdolgozott „egerészés" a készleten és a biomodoknál: a jobb klikkel lehet cserélgetni a tárgyakat, plusz gombbal lehet installálni a fegyver- és embermódosításokat, az ESC helyett a bekapcsoló gomb tűnteti el ezen képernyőket. A baráti NPC-k AIja, a fejlövés és az elektromos ösztöke sebzési értéke növelve.

kat, hátha találsz alattuk tartalék lőszert. Mindebben azért van némi hiba, hisz épp úgy, mint az MP2 esetében, körbemászkálva egy lakásban szerteszét dúlhatod azt, hiszen ha belebotlasz egy székbe, az máris repül a sarokba, mintha csak egy alacsony gravitációjú térben mozognál. Ezen a „túlérzékenységen" azért még kell javítani, de összességében nagyon rendben van a dolog.

A fenti sokoldalúság egyébként a játék egyik legjobb eleme, hiszen a legtöbb helyre két-három módon is bejuthatsz. Például be kell menned egy ügyvéd lakásába. Megbízód elárulja a jelszót, ez a sima út. De. Meghekkelheted a kódzárat is, vagy kikapcsolhatod ennek áramellátását a tetőn, egy őrroboton átjutva, vagy lefizethetsz egy takarítót, aki elárulja a kódot, esetleg bemászhatsz a szellőzőaknán keresztül is. Elképesztő a szinttervezés sokoldalúsága és átgondoltsága, ez mindenképp kiemeli a játékot az átlag közül. Ami viszont átlagos, vagy inkább az alatti, az AI. Már az első rész se büszkélkedhetett túl értelmes ellenséggel, ez a mostani annál egy fokkal jobb. Ami „gázos", hogy egy őr nem fog gyanút, ha mögötte lefüstöl a géppuska és leáll a kamera, és hogy a viszonylag kis térben lezajlott heves tűzpárbajra senki nem reagál, sem civilek, sem katonák, utóbbiak csak akkor aktiválják magukat, ha hullát látnak. Azokon a helyeken viszont, ahol az „osonj vagy harcolj" a felállás, sasszemű, denevérfülű fegyveresek népesítik be a terepet - mindezek bizony erős szkriptelésről és a helyzetnek megfelelően hangolt intelligenciáról árulkodnak. És még két dolog, ami nagyon hazavágja a hangulatot: senki nem lesz ideges, ha csőre töltött fegyverrel kezdünk csevegni velük, és mindenki nyugodtan túri, hogy átkutassuk, kipakoljuk a lakását, vagy egy bárpult mögé lépve zsebre vágjunk minden mozdíthatót. Ez azért durva.

A grafika tekintetében is erősen árnyalt a kép. Itt is látszik, hogy a konzol volt a fő irányvonal, TV-képernyőn nagyon jól néz ki a játék, monitoron kis faragással kellemessé tehető: kapcsold ki a Bloom-effektet a beállító képernyőn, ez egy fokot emel a látványon, majd ess neki a System könyvtárban lévő default.ini-nek, feltéve, ha értesz ilyesmihez, rutinos Unreal-motor bűvölők előnyben. Ami szenzációs, az a dinamikus fények és árnyékok tömkelege, ez nagyon megdobja a hangulatot, nagyjából erre számíthatunk majd az elkövetkezendő években (Doom3, Half Life 2 és társaik). A poszt-apokaliptikus cyberpunk környezet hangulatát sikerült eltalálnia a fejlesztőknek, sajnos a belső terek, főleg a berendezések már kritizálhatók, viszont a karakterek nagyon jók, a csajok szexisek, a Havok csontvázalapú animációja és rongybaba fizikája rádob az egészre pár lapáttal.

Mindennek persze ára van, és ez megint csak a vasban mutatkozik meg. Alapkövetelmény a PS/VS 1.1, tehát ATI-ban 8500 és felette, nVidia terén kiesik az MX-vonal, valamint a GeForce3 alatt minden. A régi olvasóim előtt már unalomig ismert GF2 Ti is nyugdíjba vonult, az új barát egy GeForce FX5600 128Mb, amin már a még megmaradt AMD XP 2000+ és 512 mega memória mellett azért 1024-ben elkocog a DX2. Ajánlott az emlegetett konfigurációs fájlban a „MouseLagThreshold" értékét 75-ről nullára állítani, és gyengébb vasak tulajainak a „[WinDrv.WindowsClient]" szekcióban szétnézni, sajnos a játékon belül szinte semmi állítási lehetőségünk nincs. A hangok megfelelőek, bár új hősünk kevésbé „élő", mint JC Denton volt, hangszínészek terén lehet még fejlődni, a muzsika viszont jól eltalált.

Már csak egy gyors értékelésre maradt helyem. A DX2 önmagában, mai szemmel egy megfelelő játék, tömör, rövid, érthető. Ha csak PC-re fejlesztik, sokkal jobb lett volna, így felemás a végeredmény. A Deus Ex-rajongók kénytelenek lesznek megszokni - ez még mindig a régi szerelmünk, csak kicsit túlzásba vitte a fogyókúrát, haját kiszőkítette, egy lett a sokból. De emlékeink és érzelmeink szűrőjén át nekünk akkor is, még mindig ő az igazi…

}{redenc

MINIMUM CONFIG: 1,3 GHz proci, 256 MB RAM, DX9 (PS/VS 1.1) 32 MB 3D VGA, 2 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A pénz, profit mindenek felett?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch | LAN/INTERNET | Deus Ex - 92% | System Shock 94%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 10-12 ÓRA

\+ Jó cyberpunk hangulat
\+ Grafika
\+ A régi elől szellemisége…
\- … sajnos megtépázva
\- Rövid, átgondolatlan

86%

BIOWARE
LUCASARTS (US), ACTIVISION
HTTP://WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/SWKOTOR/
AZ ÁR NEM ISMERT

LEÍRÁS / KALAND/RPG

STAR WARS:
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

A 2003-as év valószínűleg sokáig emlékezetes marad a Star Wars rajongók számára, hiszen annyi igényes és tökéletesen kivitelezett SW-játék jelent meg az idén, mint az elmúlt három évben összesen. Szerencsére ebbe a sorozatba tökéletesen beleillik a KotOR is, hiszen az RPG-műfaj egyik meghatározó darabjává lépett elő a Bioware üdvöskéje.

A számunkra eddig megismert Star Wars univerzum kellékeit, a Birodalmat, a Kereskedők Szövetségét, Anakint, a két idétlen robotot, de még a jó öreg Obi Wan-t is nyugodtan elfeledhetjük, amint a play game nevű gombra bökünk, mivel a Knights of the Old Republic cirka négyezer évvel korábbi időbe repít vissza minket. A Köztársaság majdnem teljes pompájában ragyog és biztosítja a nyugalmat szerte az ismert galaxisban a jedi lovagok védelmező pajzsa alatt, amikor a Sith-rend egy háborút követően elkezd erősödni. Mindezen események két Sith Nagyúr, Darth Revan és Darth Malak nevéhez fűződnek. Bár Malak végül megöli mesterét, de ezt követően még agresszívabban és még kíméletlenebbül folytatja, amit együtt kezdtek el: a békés bolygók megszállását és az ellenállók megtörését. Szerény személyünk éppen egy köztársasági hajón tartózkodik, amikor a Sith-ek megtámadják a flottát és rövid csetepaté után nyilvánvalóvá válik, hogy itt és most aligha vehetjük fel a versenyt a Sith-katonák látszólag kifogyhatatlan utánpótlásával szemben…
Röviden ennyi lenne a bevezető történet, mely után már a mi kezünkbe kerül sorsunk, majd pedig - ahogy lenni szokott - az egész galaxis sorsa. Na de ne szaladjunk ennyire előre, egyelőre nyugodtan csodálkozzunk, hogy a játék eléggé impresszív, négy CD-nyi nagyságban kerül elő a dobozból a szokásos rövid játékismertetővel egyetemben. Azaz nyugodtan nekiállhatunk 3-4 giga helyet letakarítani a vinyóról … A telepítés után az első lépésünk a játék frissítése legyen, erről később még szólok bővebben is. Egyelőre röviden annyit, hogy sok kellemetlenségtől kíméljük meg magunkat, ha gyorsan frissítünk.

Karakterek

A következő lépésként természetesen egy karaktert kell generálnunk. Itt háromféle választási lehetőséget nyújt a program. A soldier, scout, scoundrel nevek a klasszikus RPG-seknek nem sokat mondanak, de megvizsgálva a tulajdonságaikat rögtön rájövünk, hogy egy klasszikus fighter, ranger, rogue hármassal van dolgunk. Ennek megfelelően a harcos kaszt választásakor több életerőpontot kapunk szintlépéskor, a fegyvereket jobban ismerjük kezdetben és a páncélok szélesebb skáláját használhatjuk. Ha nem vagyunk igazából a közelharc hívei, akkor a scoutot válasszuk, mivel ekkor a lőfegyverekkel kerülhetünk közelebbi kapcsolatba, valamint jóval képzettebbek leszünk a zárok nyitásában, a számítógépek hekkelésében, valamint a robbanóanyagok kezelésében.
A harmadik kaszt pedig egy teljesen más játékformát fog megnyitni számunkra, mivel a scoundrel a lopakodásban jeleskedik, azaz megfelelő szerkentyűvel képes teljesen láthatatlanul átosonni ott is, ahol a másik két karakterrel véres csatákra számíthatunk. A továbbiakban a DnD játékoknál megszokott tulajdonságok között oszthatjuk szét a rendelkezésre álló pontjainkat. Természetesen minél nagyobb értékű pontot akarunk tovább növelni eggyel, annál több pontra lesz szükségünk hozzá. Amint itt készen vagyunk, mehetünk a skillek (képzettségek) és a featek (kunsztok, harci mutatványok) kiválasztását bemutató ablakra. A skilleknél két fajtát találunk, az egyik a kasztunkhoz közelálló képzettség, ezeket egyetlen pontocska befektetésével növelhetjük, míg a többire két pontot kell áldoznunk ahhoz, hogy egy egységgel jobbak legyünk belőlük. A skillekhez egyébiránt azok a dolgok tartoznak, amelyeket nem harcban használunk, pl. mennyire tudjuk magunkat gyógyítani, mennyire tudunk számítógépeket hekkelni, hogyan bánunk a robbanóanyagokkal, stb. Ezeket ne becsüljük le, mert egy-egy jól elzárt és aknával védett ládából igazán értékes cuccokat szedhetünk elő, a lopózkodásról már nem is beszélve. A következő lépés a kunsztok (feat) kiválasztása. Ezek közül számos adott, vagy legalábbis kérhetjük a gépet, hogy ajánljon egy kiosztást a karakterünk jellegének megfelelően. Itt elsősorban a harcban használatos képzettségeket találunk, pl. gyors támadás, kritikus ütés, vagy az egyes tárgyak használatához szükséges "engedélyeket" szerezhetjük be itt, pl. páncélok használata, kétkezes harc. Fontos, hogy itt találjuk meg a karakter fizikumát és akaraterejét befolyásoló dolgokat is.

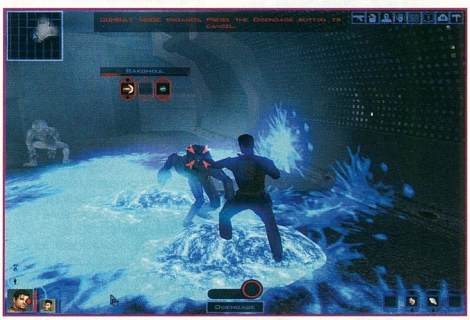
Játékmenet

Star Wars ide, Star Wars oda, a játék a klasszikus RPG elemeit vonultatja fel. Ne csodálkozzunk, ha a Bioware nagy elődjeivel (Baldur's Gate, Neverwinter Nights) számos azonosságot találunk. Ezt azt hiszem, hátránynak egyáltalán nem lehet nevezni. A játéktér az izometrikus 3D-s megvalósítást mutatja, mellyel csak az az egy gondom van, hogy elmarad az NWN-ben megszokott közelítés, távolítás opció, sőt még felfelé és lefelé sem lehet nézelődni. RPG-s szokás szerint nem kell egyedül kóricálnunk, mert kis csapatunkba legfeljebb még két karakter tartozhat. Az ő ikonjuk bal oldalon alul található, és bármikor átválthatunk a nekünk tetszőre. Bal felül a térkép egy kis darabja látszik, míg jobb felül egy sor gombot találunk, ahol azonnal elérhetjük a hátizsá-

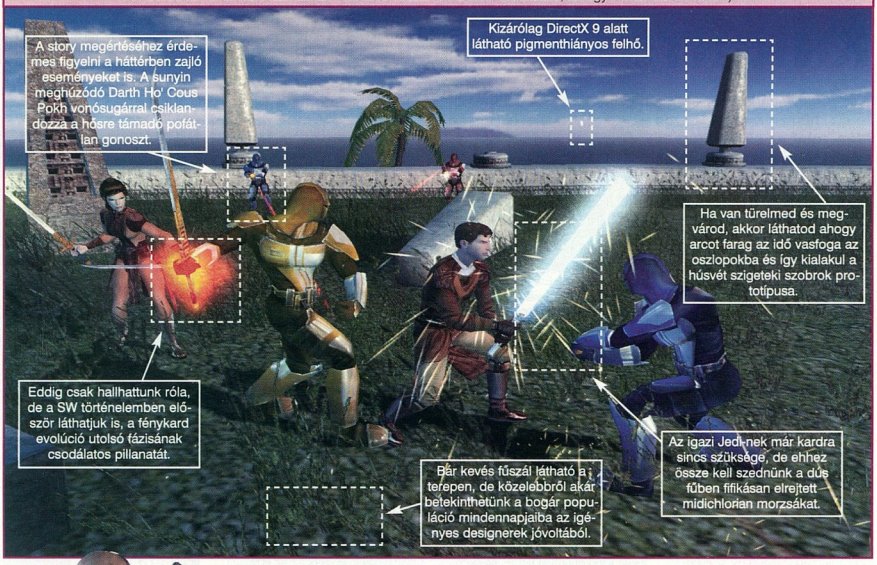
A szikragyárban elkezdődött a termelés...

PRÓBÁLD KI!

Amit senkinek sem szabad kihagynia, azok a „belső" játékok. Részt vehetünk kártya partikon és motorversenyeken is. Néha ez mellékküldetésekkel jár együtt, valamikor pedig szorosan hozzátartozik a fő cselekményosorathoz. A lényeg, hogy jó poén mindegyik és vétek lenne kihagyni bármelyiket is.



A hazai szaksajtóban mostanában divattá vált a játékképek "túlmagyarázása", melyet általában feature ismertetésnek szánnak a szerkesztők. Görbe tükröt tartva e szokásnak íme következzen a KOTOR kivesézése, amúgy PC.GAMES módra :)



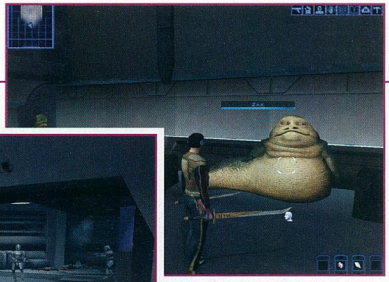
kot, a karakter-felszerelési ablakot, a naplónkat a küldetésekkel együtt, a karakterlapot, valamint az eddigi beszélgetéseink pontos menetét. Ezek használata egyértelmű, és aki már egyszer látott RPG-programot, az itt sem fog csodálkozni. Amit megemlítenék, hogy a karakterek felszerelését nagyban megkönnyítették azzal, hogy az egyes helyeknél csak azok a cuccok jelennek meg jobb oldalt, amelyeket oda használni tudunk. Végezetül ne feledkezzünk meg a jobb alul lévő ikonokon, ahol az egyes használati tárgyainkat, stimulánsokat tudjuk egy gombnyomásra aktiválni.

Térjünk vissza a játékmenetre. Az elénk táruló világ kétségkívül furcsa egy kicsit, főleg akkor, ha eddig csak a klasszikus SW-világgal volt dolgunk. Szerencsére a készítők sem távolodtak el teljesen a jövőtől, és számos olyan fajjal és technológiával találkozunk, amelyek régi ismerősként fognak visszaköszönni. Ezen felül a Sith-katonák egyértelműen a birodalmi rohamosztagosokat idézik és a szerepük is hasonló, azaz a rosszak az a megtestesülései, melyeket nyugodt szívvel ölhetünk halomra.

A játékmenetnek két fő része van: az egyik a harc, a másik pedig a különböző beszélgetések szövevénye. Ez utóbbi szó nem véletlen, hiszen még sohasem találkozhattunk ennyire kidolgozott és összetett beszélgetésekkel, amelyek a játék teljes folyamán keresztül a fülünkkel is élvezhetünk, ugyanis minden egyes párbeszédhez jár hang is. Talán ezért is ez a hatalmas játékméret, de cserébe egy plusz audio-élményt kapunk, melyet a jól megválogatott színészeknek köszönhetően valóban élvezetes hallgatni. A beszélgetések nem csak arra jók, hogy információt csikarjunk ki a partnerekből, de állandóan ott találjuk azt a választási lehetőséget, amely az erőszakkal és a fenyegetéssel jár együtt. Ilyenformán kijelenthetjük, hogy végig ott kísért a sötét oldal a játék során és ezt nagyon jól építették be a játékba. Nem kell állandóan a jó fiút játszani, ha éppen úgy tetszik, akkor választhatjuk ezt az utat is. Ahogy Yoda is megmondta (illetve meg fogja mondani :-), a sötét oldal nem erősebb, csak könnyebben járható. Legalábbis látszólag…

Ha verbális meggyőző erőnk nem lenne elegendő, akkor még mindig ott vannak fegyvereink, és máris kezdődik a harc. Külső szemlélőnek úgy is tűnhet, hogy folyamatos akcióról van szó, ahol elsősorban az ügyességünk dominál abban, hogy éppen kit sikerül leütnünk. A valóság azonban az, hogy egy szigorúan kötött, körökre osztott harcrendszer található a játékban a DnD szabályoknak megfelelően. Azaz minden egyes karakter kockákat dobál az egyes támadásokra, védekezésre, speciális képességek használatára, stb. Legalábbis virtuálisan ezt teszi helyettünk a program. Mi csak az eredményt látjuk. Azonban a fő szerep mégis csak ránk jut, mert nekünk kell kiválasztani, hogy ki kit támad és hogyan, milyen fegyvert használ, milyen támadást hajt végre. A két rendszer ilyen mértékű egybegyúrása már az NWN-ben is tetszett, de a KotOR fénykardharcai és azok folyamatossága még így is nagy hatással volt rám. Természetesen nem kell valós időben osztogatni a parancsainkat karaktereinknek, mert bármikor megállítható a játék és nyugodtan átgondolható a helyzet, ahogy egy komoly RPG-hez illik.

A történet finomabb taglalására szándékosan nem került szó, ugyanis a játék olyan komplex tör-



tenetet alkot, amelyből vétek lenne, akár csak egy kis morzsányit is előre elmondani. Ezt át kell élni, meglepetésként kell hatnia minden egyes történeti mozzanatnak, fordulatnak és csavarintásnak. Annyit azonban elárulhatok, hogy az öt bebarangolható világ nem fog csalódást okozni senkinek, és az SW-univerzum olyan részleteivel ismerkedhetünk meg, amelyekről eddig csak nagyon kevés szó esett még az írott SW-történetekben is. Igazi csemegének ígérkezik a felderítés és a különböző fajok megismerése.

Jedi és Sith lovagok

A két rend csatája a címnek megfelelően a középpontban áll. Ebbe a küzdelembe csatlakozunk mi is bele, miután felfedeztük jedikiképességeinket. Szépen lassan haladunk előre a szamárlétrán, jedi képességeink folyamatosan fejlődnek. Ezeket leginkább a harcban használhatjuk, mint speciális képességeket. Itt rögtön meg is fog mutatkozni, hogy a „hagyományos" ellenfelek nagyon nem rúgnak labdába ellenünk. Unatkozni nem fogunk, ugyanis lesz éppen elég olyan ellenfél, aki az erőt is használja, és máris kezdődhetnek a játék leglátványosabb harcai, amelyeket a fénykardokkal vívunk meg. E tekintetben az idei évben alapnak számító Jedi Knight-sorozat újításait is megélhetjük, azaz lehetőség van két fénykard használatára, vagy kétpengés kard használatára is. Ehhez csatlakoznak még a speciális mozgások, melyek együtt a játék legszebb mozzanatait adják. Addig sem kell kétségbe esnünk, amíg nincs fénykardunk, mivel a játékban számos közelharci fegyver van, és az ezekhez felhasznált kunsztok (feat) nagyon jól fognak jönni a fénykard(ok) forgatása közben is, azaz nem vesznek kárba az erre fordított pontocskák. A fegyverekhez szorosan hozzátartozik az opció is, hogy a megfelelő alapanyagokból tovább tudjuk fejleszteni az adott fegyvert; lehet nagyobb teljesítményű energiacellát beépíteni, távcsövet szerelni a pisztolyra, stb. Ezek egy része speciálisan csak a fénykardokra használható. Hasonló fejlesztésekre van lehetőség a páncélok terén is, így a szenvedélyes fejlesztők is kiélhetik magukat a játék során.

Látványvilág

Ahogy a rakétavető hozzátartozik az FPS kategóriához, úgy tartozik hozzá a szép grafika a mai kor játékaihoz. Legalábbis már mindenki elvárja, hogy ha elszánja magát egy játékra, akkor az ki is nézzen valahogy. Nos, a KotOR jóval jobban néz ki, mint a „valahogy". Annak ellenére teszi ezt, hogy erősen látszik rajta az X-Box hatás. Szerencsére a PC adottságaihoz mért felbontásbeli javulás és a speciális effektusok bekapcsolása (FSAA, enviromental mapping, bump mapping) sokat lendít a külcsínyen. Az egyes helyszínek textúrái jól illeszkednek a helyhez, de minőségük, élességük lehetne valamivel jobb is. Hasonló a helyzet a berendezéssel is. E tekintetben meglehetősen szegényes a játék. Persze ez nem nagyon fog zavarni a sok rohangálásban, és amúgy is csak a framerate-et csökkentené. Ami kifejezetten zavart, hogy nagyon rövid időn belül kétszer is találkoztam olyan NPC-vel, akik egy az egyben ugyanolyanok voltak, legalábbis megjelenésükben. A karakterek azonban jól felépítettek és részletesek, néha azonban a szájmozgás teljesen eltér az általuk mondott szövegtől. Összességében azonban a látvány rendben van. Nagyon nem fogunk hanyatt esni, de a harcok látványossága amúgy is kárpótol minden egyéb hiányosságért.

Hangzás

Sok hely már nem maradt a hangzásbeli élmények taglalására. Szerencsére csak jót írhatok, ugyanis a program az SW-játékok kedvesnáló hangzását nyújtja. A zene végigkísér minket a játékon, általában a háttérben bújik meg, majd egy kicsit előtör, csak hogy utána ismét eltűnhessen. Ami érdekesebb, hogy a megszokott motívumokon kívül szép számban találunk eddig még nem hallottakat is. Talán ezzel is érzékeltetni akarták, hogy a játéknak cselekményét tekintve nem sok köze van a klasszikussá vált trilógiához. Amit külön kiemelnék, az a párbeszédek rendkívüli minősége és hossza, valamint az idegen fajok saját nyelvű megszólalása. A fegyverek hangjaival sok dolguk valószínűleg nem volt, mivel a korábbi SW-játékokban megszokott jó minőséget szállították ide is.

Végszó röviden

Amint a leírásból is kitűnik, a Lucasarts ismét csak egy jó döntést hozott, amikor a Knights of the Old Republic fejlesztését a RPG-piac talán legjobbjaira, a Bioware csapatára bízta. Ez a stratégiájuk már a Jedi Academy és a SW Galaxies esetében is tökéletesen működött, és szerencsére most is csak azt mondhatom, hogy a játék egy nagyon jól kidolgozott, nagyon jól átgondolt és legfőképpen nagyon hangulatos RPG képét mutatja. Aki valamelyest is szereti az, a műfajt feltétlenül vágjon bele. Azok az arcok, akik netán még SW kedvelők is…, nos, nekik a rendkívüli élmény garantált. GG, HF.

Ch00ler

☑ TIPPEK

Mivel a közelharci és távolra ható fegyverek használhatóságában a közelharciak vezetnek, valamint a későbbiekben úgyis fénykarddal rohangálunk, ezért célszerű már a játék elején megszokni azt a felállást, hogy a mi karakterünk tolja a közelharcot, a csapat másik két tagja pedig meszszíről lövöldöz. Persze ehhez nem árt az életerőnket is erősíteni.

Nem véletlenül szerepelnek a gránátok a játékban. Ne fogjuk vissza magunkat és dobáljuk őket a helyzetnek megfelelően. Ez azért is hatásos, mert még azelőtt odahajíthatjuk, mielőtt az ellenfél észrevenne bennünket. Ezután a már sérült ellenfeleket pillanatok alatt megölhetjük.

MINIMUM CONFIG: 1 Ghz processzor, 128 MB RAM /Win98/, 256 MB RAM /Win ME/2000/XP/, 32 MB VGA /T&L/
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehetett egy „konzolmentes" verziót készíteni?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch
LAN/INTERNET
NEHÉZSÉGI SZINT:
Neverwinter Nights - 94% **Elders Scroll III: Morrowind - 95%**
REALIZMUS:
50 ÓRA

- Történet
- RPG rendszer megvalósítása
- SW hangulat
- Kidolgozott grafika
- Konzol beütések

92%

70

DRIV3R
Az első részt sílust teremtett, a második nem jelent meg PC-re. A harmadik részújból elkerülni látszott kedvenc gépünket, amikor a kiadó megkönyörült rajtunk.

SZIM/SPORT

Az elmúlt egy-két évben egyre kevesebb igazán jó autós program jelent meg, hogy a szimulátorokról már ne is beszéljünk. Érdekes, hogy a hardver elképesztő fejlődése nem adta meg a lökést annak a műfajnak, mely leginkább ki tudná használni az új technológiákat. Persze a probléma nem ilyen egyszerű, időközben a konzolok térnyerése, és az azokra kiadott exkluzív címek növekvő száma kifejtette elszomorító hatását erre a kategóriára (is). Pont csüggedni kezdtem, amikor végre sorozatosan csupa jó hír érkezett. Ebből a kettő legfontosabb: az eddig csak konzolosként emlegetett Colin McRae Rally 04 és a Driver 3 készülnek PC-re is!

TARTALOM

RICHARD BURNS RALLY

Colinnak fel kell kötni a gatyát, ha a ringben akar maradni, újabb nagy név adta arcát, autóját és tudását egy játékprogram készítéséhez. A játék fejlesztőinek nem titkolt célja, hogy az eddigi legjobb, legélethűbb rallyprogramot tegyék le az asztalra. Nagy hangsúlyt fektetnek a környezet élethű lemodellezésére, de még többet a fizika kidolgozására, hogy az eddigi legjobb vezetéséléményben legyen része az erre szomjazó játékosoknak.

COLIN MCRAE RALLY 04

Azt megszoktuk már, hogy csak késve játszhatunk sokunk kedvenc Colin McRae Rally-jával. Eddig úgy nézett ki, hogy a negyedik rész a konzol tulajdonosok kiváltsága marad, de szerencsére megkönyörültek rajtunk a Codemasters mindenható urai és végül úgy döntöttek, ezt a részt is elkészítik számítógépünkre. Gyorsan össze is szedtünk minden elérhető információt a játékról.

CRAZY TAXI 3

A konzolos, de még inkább játéktermi hangulatot árasztó Crazy Taxi sorozat új része még őrültebb, még vadabb, mint az előzőek. Az első kérdés, ami felmerülhet, hogy vajon jó ez nekünk?

DRIV3R

Az első rész stílusteremtő volt, a második messziről elkerülte a PC-ket. A harmadik részt egyértelműen a GTA sorozat ellenfelének szánják, rengeteg ismerős momentum köszön vissza, melyeket a készítők számtalan újítással fejelnek meg. Szerintem GTA stílusú játékból sosem elég, ezért nagyon elszomorodtam, amikor kiderült, hogy a Driver 3 is elkerüli kedvenc gépünket. A csüggedés azonban hamar tovaszállt, amikor a játék átnevezésével kapcsolatos hírek mellett bejelentették, hogy mégis készül a PC-verzió.

X2: THE KHAAK THREAT - 85%

Az Elite mély nyomokat hagyott a játékosokban és a fejlesztőkben egyaránt. Azon kevés csapat, aki egyáltalán megpróbál hasonló játékkal kirukkolni, meglehetős tisztelettel bánik a témával. Az Egosoft X Beyond the Frontier című játéka nem volt hatalmas siker, mégis sikerült újabb híveket toborozni a stílus rajongói közé, akik alig várták, hogy játszhassanak a folytatással.

ELŐREJELZÉS

Lotus Challenge	2004/01	XiCat Interactive
Corvette	2004/02	Take 2
Singles	2004/02	Koch Media
IL2 Sturmovik: Aces	2004/02	Ubi Soft
Universal Combat	2004/02	Dreamcatcher
The Sims 2	2004/03	Electronic Arts
Richard Burns Rally	2004/03	SCI
Stunts: Final Stage	2004/03	-
Colin McRae Rally 04	2004/03	Codemasters
Train Simulator 2	2004/04	Microsoft

TOPLISTA

1. FIFA Soccer 2004	Electronic Arts
2. NHL 2004	Electronic Arts
3. Freelancer	Microsoft
4. Pro Evolution Soccer 3	Konami
5. Need for Speed: Underground	Electronic Arts
6. Lock On: Modern Air Combat	Ubi Soft
7. Toca Race Drive	Codemasters
8. Colin McRae Rally 3	Codemasters
9. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
10. NBA Live 2004	Electronic Arts

WARTHOG
SCI
WWW.WARTHOG.CO.UK
2004. MÁRCIUS 26.

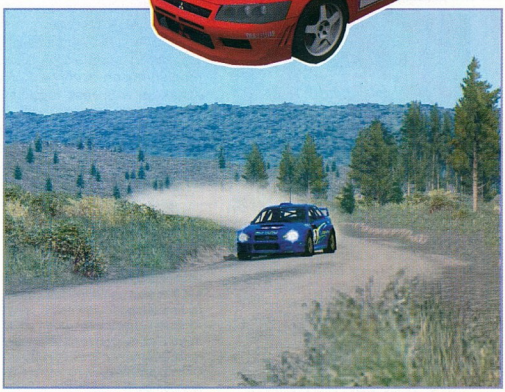
RICHARD BURNS RALLY

Vajon jól járunk-e, ha újabb versenyző is megjelenik a rally-játékok világában? A játékról fellelhető információk mellett következzék egy kis tanulmány a játékiparról, és a hanyatló (de legalábbis annak tűnő) szimulátor kategóriáról.

Az utóbbi években két dolog szokott rosszat jelenteni a PC-s játékosok számára egy készülő játékkal kapcsolatban. Az egyik (és az a kisebbik rossz) az, hogy a címben valami olyasmi, esetleg egy olyan személy szerepel, amivel vagy akivel egyértelműen csak az eladásokat akarják növelni. Mert ugyebár egy Colin McRae-rajongónak kötelező megvenni a CMR összes részét, és Tiger Woods sem hiányozhat egy golfőrült játékgyűjteményéből. Olcsó (valójában általában nagyon drága) marketingfogás, szerintem valamilyen szinten a vásárló megtévesztése is, hiszen Colin McRae egyetlen percig sem vett részt a játék készítésében, csak megkapta a névhasználatért járó díjat, és felolvasott egy szépen megírt ömlengést a kész játékról. Feltételezem, Richard Burns esetében is valami hasonló szituációról lehet szó. Most épp ő a menő, a kék Subaru a divat, pár millió dollár van benne, butaság lenne kihagyni. A nagyobbik gond viszont az, amikor egy játék az összes lehetséges platformra megjelenik. A PC-XBOX páros még csak elmegy, sőt logikus és indokolt, de amikor a platformok között a GameCube is szerepel, oda minden remény egy komoly, mélyreható szimulációval kapcsolatban.

Ez is "csak" egy játék lesz, ami egyáltalán nem lenne baj, ha az ember nem tudná jó előre, hogy most megkapja megint ugyanazt a színvonalat, amit az utóbbi években már tucatszor az arcába nyomtak, csak most új dobozban. És ami az egészben a legidegesítőbb, az a reklám. A reklámszövegek ugyanis nem sugallják, hanem állítják, hogy itt aztán lesz fizika, szimuláció, reális sérülés és meghibásodás, helikopteres mentés, úton rohangáló nézők, de egy rutinos játékos már tudja, mi lesz ebből: nagy piros, villogó számok, nagy kék, guruló szappantartó, és mesés száguldás, rosszabb esetben belső nézet nélkül. Az ilyen ígéreteknek általában a felét sem szabad komolyan venni, így ha csak a fele valósul meg, már akkor is kellemes csalódást okozhat, de többnyire soha nem az a fele bizonyul igaznak, amelyik kiemelné a játékot a havonta piacra kerülő tucat termékek közül.
A fejlesztő, a Warthog már próbálgatta a szárnyait ebben a kategóriában a Rally Championship Extreme című játékkal, de talán nagyobb sikerük volt a Harry Potterrel vagy a Mace Griffinnel. Eddigi műveik között szerepel gyakorlatilag mindenféle játék, ami számomra szintén csak ok az aggodalomra. A specialisták mindig jobb munkát végeznek, mint az univerzális alkotók. Hogy magáról a programról is essen pár szó: egy rali játék lesz. Az ígéretek szerint szebb, jobb, gyorsabb, összetettebb és realisztikusabb, mint eddig bármi, de ezen akár át is ugorhatunk. A képek alapján elmondhatjuk, hogy a terepek nagyon szépek lesznek, az autómodellek is (bár ez manapság már alapvető), ennél sokkal több azonban nem derül ki a készülő műről. Nagy valószínűséggel minden ralirajongó számára nyújt majd több-kevesebb maradandó élményt, és még az sem kizárt, hogy a sok rossz előjel ellenére igazi remekmű lesz. Én örülnék neki.

-FREAK-



Mióta itt jártunk nagyon megváltozott Vegas...

„MIVEL RALIZZAK?"

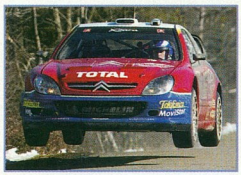
Pár éve még csak két választásom volt: Rally Masters vagy Colin McRae Rally. Aztán jött a CMR2, de én maradtam a Rally Mastersnél. Volt Rally Championship is, szép volt, jó volt, de nem volt annyi plusz benne, hogy leváltsa a Rally Masterst. Jött pár szóra sem érdemes darab is, majd a CMR3, amely - hála a multiplatform jellegnek - még egyértelműbbé tette, hogy a Rally Masters óta senki nem veszi komolyan a stílust. Új kihívó közeledik, tavasszal kiderül, hogy érdemes-e lecserélnem a nem egészen 300 megás Rally Masters installomat.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD
MIBEN LESZ MÁS: A pályák kidolgozottsága a bemutatott képek alapján példa nélküli lesz.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Grafika
Hangok
Gépigény

COLIN MCRAE RALLY 04



Úgy tűnik már csak 3 hónapot, kell várnunk, a Colin McRae Rally széria soron következő, 4. részére. A Codemasters a sikeres szeptemberi PS2 és XBOX megjelentetést követően úgy döntött, hogy 2004. márciusában PC-re is kiadja a 3. rész év eleji kiadásával kissé megtépázott rali szimulátorának 4. részét. A cég közleménye szerint a konzoljátékosok visszajelzése meglehetősen pozitív a CMR4-el kapcsolatban, amihez azért tegyük hozzá, hogy PS2-őn és XBOX-on a 3. rész fogadtatása sem volt annyira rossz, mint a PC-s konverzió. A konzolos változatokat szépen veszi nép, így a Codemasters menedzsmentje már látja a befektetés megtérülését, melyből már szinte egyenesen következik, hogy miért bátorodtak így fel a PC-s verzióval kapcsolatban. Biztos, ami biztos alapon, azért ezúttal sem kockáztatnak sokat az angolok, hiszen a számítógépes játék pontosan 6 hónappal fogja követni konzolos társait a tervek szerint.

CMR3 FIASKÓ

A 2003-as év elején megjelent harmadik rész PC-s változata a széria eddigi legkedvezőtlenebb fogadtatású darabjának kétes címével büszkélkedhet. Az apróbb hibáktól sem mentes 3. rész a játékosok visszatetszését leginkább idejétmúlt grafikai megvalósításával (példának okáért említsük meg a 2D-ben megjelenített nézőket) és csapnivaló irányíthatóságával vívta ki, melyet a játék megjelenését sietve követő hivatalos javítás sem tudott orvosolni. A CMR3 mind anyagi, mind erkölcsi értelemben nagy bukta volta a Codemasters-nek, reméljük a 4. részszel sikerül visszaállítani a játék jócskán megkopott nimbuszát.

8 egyjátékos és többjátékos játékmód

A CMR3 három silány játékmódjával szemben a fejlesztők a 4. részben nem kevesebb, mint nyolc játékmódot ígérnek.
Az Open Championshipben bármilyen rali autóval részt vehetünk majd, ellenben a 2WD és 4WD Championshipekkel ahol értelemszerűen csak a megfelelő számú kerékhajtással rendelkező kocsikkal szállhatunk versenybe.
A CMR4-ben lesz lehetőség külön, csak az egyes országok bajnokságain indulni, és szabadon választható lesz külön-külön bármely szakaszpálya is. Az Expert Championship a készítők szerint a 4. rész „lelke" lesz. Az Expert mód a Codemasters szerint még a legelvetemültebb szimulátor rajongóknak is kihívást fog jelenteni eddig soha nem tapasztalt realitásának és fizikájának köszönhetően. A programot színesítendő a CMR4-ben a készítők bevezetnek egy általuk minijátékként aposztrofált lehetőséget is, ahol a Teamünk új fejlesztéseivel felspécizett kocsikat kell tesztvezetnünk, így például a Rolling Road Testben új motort, a Suspension Testben új felfüggesztéseket próbálhatunk ki. A Test Challenge teljesítésével az új technológiákat opcionálisan használhatjuk majd a rali bajnokságokon is. A többjátékos mód kedvelőinek igényeit figyelembe véve a Colin McRae Rally 4.0-ban egyidejűleg nyolcan játszhatnak majd egymás ellen interneten és LAN-on, ráadásul új, egészen izgalmasan hangzó multiplayer módként, lesz lehetőség cooperative játékra is, ahol csapatokat alakítva akár hús-vér játékostársak akár a gép által kreált rivális csapatok ellen játszhatunk. A CMR4-ben bekerül némi szerkesztési opció is; a Custom Rally játékmódjában csak rajtunk múlik, hogy milyen szakaszpályákat válogatunk össze.

Húsz rali autó

A Colin McRae Rally 4.0-ben nem kevesebb mint húsz kocsi lesz játszható, melyek közül a Codemasters eddig csak hat autót nevezett meg; így a játékban már biztos szerepelni fog McRae 2003-as járgánya a Citroen Xsara WRC, a Subaru Team Imprezája, a Mitsubishi Evója, a Ford Pumája és Focus WRC-je továbbá a Fiat Puntója. Hogy a többi 13 rali autó mi, azt egyenlőre nem tudjuk, de az ígéretek szerint ezúttal a 2003-as FIA WRC összes hivatalos csapata helyet kap a játékban, így a CMR4-ben végre versenyezhetünk a már felsoroltakon kívül a Peugeot, a Skoda és a Hyundai csapatok raliautóival is, sőt, jó néhány „veterán" klasszis is terítékre kerül.

64 Stage
A negyedik részben a harmadikkal azonos számú szakaszpálya került modellezésre nyolc országban. A hír azt sejteti, hogy bizony e téren igazán nagy újításokra nem kell számítanunk, ami nem feltétlen baj, hiszen talán az egyetlen pozitívuma volt a 3. résznek a Stage-ek színvonalas kidolgozása. Továbbra is fájdalom marad, és ez úgy tűnik állandósul, hogy egyetlen WRC-s játék sem kísérli meg a maximális vb modellezést. A CMR4 a maga nyolc ország kupájával sajnos még mindig csak árnyéka a FIA WRC 14 versenyhétvégéjének, arról már nem is beszélve, hogy a játék két országa, (USA és Japán) még csak köszönő viszonyban sincs a valódi világbajnoksággal. (Megfejtés: a legtöbb konzolos felhasználó e két országban van, akiknek az „önérzetébe" gázolna, ha hazájuk nem szerepelhetne a programban. Egy ilyen felelőtlenség a Codemasters-nek súlyos, milliós nagyságrendű bevételkiesést okozna.)

Elvárás
Az ígéretek szerint a CMR4 minden idők legrealisztikusabb raliszimulátora lesz, mely kijelentés komolyságát a szeptember óta összegyűjtött konzolos tapasztalatok némileg bizonyítani látszanak. A szerkesztőség részéről nagyon szurkolunk a PC-s változatnak, éppen ideje, hogy a Colin McRae Rally-sorozat ismét a raliszimulátorok csillaga legyen. A helyzet nem reménytelen, hisz éppen egy másik hasonlóan patinás és leszálló ágban lévő szériánál (Need For Speed) láthattuk, hogy lehet egy már megkopott játéksorozatban is újat, maradandót és nagyszerűt hozni, egy csapásra visszaszerezve a műfaj elsőségét.

C5

TÉNYEK ÉS REMÉNYEK CMR3 VS CMR4

	CMR3	CMR4
Játékmódok	Quick Race	Quick Race
	Championship	Open Championship
		2WD Championship
		4WD Championship
		Group B Championship
		Expert Championship
		Custom Championship
		Test Challenge
Autók	Ford Focus RS WRC	Ford Focus RS WRC
	Subaru Impreza 44S	Subaru Impreza
	Citroen Xsara WRC	Citroen Xsara WRC
	Mitsubushi Lancer Evo VII	Mitsubushi Lancer Evo
	Ford Puma Rally Car	Ford Puma Rally Car
	Citroen Saxo Kit Car	Citroen Saxo Kit Car
	Fiat Punto Rally Car	Fiat Punto Rally Car
		és még 13 bonus auto!!!
Országok	Svédország	Svédország
	Görögország	Görögország
	Finnország	Finnország
	Ausztrália	Ausztrália
	Spanyolország	Spanyolország
	Nagy Britannia	Nagy Britannia
	USA	USA
	Japán	Japán
Normal Stage	48	48
Shakedown Stage	8	8
Super Special Stage	8	8

COLIN MCRAE AFRIKÁBA MEGY

A játék névadója, Colin McRae, a nem túl sikeres 2003-as világbajnoki szereplést követően újabb versenyésben próbálja ki tudását. Colin indul a 2004. január elsején startoló Párizs-Dakar Ralin. A skót pilóta WRC-pályafutását a Subaru Teamnél kezdte, majd hosszú évekig volt oszlopos tagja a Ford csapatának. Colin McRae 2003-ban sokakat meglepve átigazolt a később az év meglepetéscsapatának is számító Citroen Teamhez, akik újoncként a világbajnokságon megszerezték a FIA WRC gyári csapat világbajnoki címét. A kiváló elismeréshez nagyban hozzájárult a Citroen Team másik két pilótájának, (Sebastian Loeb és Carlos Sainz) év közbeni teljesítménye is. McRae a 2003-as világbajnokságot mindössze a 7. helyen fejezte be „sereghajtóként", amíg csapattársai közül Sainz a megtisztelő 3. Loeb a kiválónak számító 2. helyen ért célba. Colinnak a jelek szerint nem szegte kedvét, hogy megint alulmaradt a világbajnokságon, amit mi sem bizonyít jobban, a napokban tett bejelentésénél, miszerint egy Nissan Double Cab 4x4 volánja mögött nekivág a 2004. évet megnyitó, embert és technikát egyaránt rendkívüli módon igénybe vevő, nagyobbrészt Afrikában zajló Párizs-Dakar ralinak.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P III 750 Mhz CPU, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD, 32 MB 3D Video Card, DirectX 9b
MIBEN LESZ MÁS: Kívülről-belülről megújított játékmenet és szimuláció, a régi, dicső múlthoz méltó játék

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Expert Championship
20 rali autó
változatlan helyszínek

SEGA
HITMAKER
WWW.SEGA.COM
2004. TAVASZ

CRAZY TAXI 3

Nehéz a taxisofőr élete, mindenhova időben - lehetőleg egy-két perc alatt - oda kell érni, annak ellenére, hogy egyre több autó van az utakon, és folyamatosan felújítási munkálatok nehezítik az előrejutást. Az utak tele vannak ámokfutókkal, kötélidegek kellenek, ha az ember hivatásos sofőrként akar megélni. Ha valaki szeretné mégis ezt a munkát virtuálisan kipróbálni, akkor ez nem a megfelelő program...

Biztos, hogy a zöld nyilat kell követnünk?

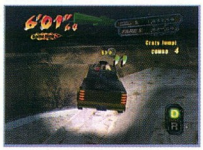
„AMI SOK, AZ SOK"

Hogy erre mi szükség volt, az számomra talány. Nem hiszem, hogy egy jól szervezett marketing kampány kimutatásai szerint nagy a kereslet a gagyi, céltalan, buta játékokra, amelyek már évekkel ezelőtt is a kukában végezték volna. Sajnos nem látok a kulisszák mögé, mert az is érdekelne, mit keres a képben az Empire Interactive (az utóbbi évek egyik legnagyobb csalódása), de mindenekelőtt arra lennék kíváncsi, ki és miért tett pénzt ebbe az egészbe. Biztos perverz szórakozásból.

A különböző játéktermek lelkes látogatói biztosan tudják, miről van szó. Talán nincs is játékterem Crazy Taxi (vagy valamelyik klónja) nélkül. Hogy szükség volt -e eme remekmű lakásokba költöztetésére, azt mindenki eldöntheti magának, én már a cím hallatán roszszat sejtettem. Aztán belegondoltam, hogy minek görcsöljek, viccnek kell felfogni, és nem érhet csalódás. Így megközelítve már semmi vész, vár ránk a humor és akció frappáns keveréke, őrült száguldás, rémült gyalogosok. Aki erre vágyik, az olvasson tovább. Aki nem?... Az is, csak ne írjak két oldalt feleslegesen. Majd belecsempészek pár mókás szóforduiatot a cikkbe, ne legyen unalmas a következő 5 perc ...

Előrebocsátom, hogy NEM a játék végleges verzióját teszteltem, de minden funkció működött, és pár részleten kívül aligha lesznek nagy különbségek. Ennek ellenére ez csak előzetes, és fő az optimizmus.

Az alapfelállás egyszerű: adott egy szép nagy sárga guruló láda, sok türelmetlen ember, és rengeteg színes, villogó felirat, amelyek fő funkciója a kilátás eltakarása lehet, legalábbis erre tökéletesen alkalmasak. Három különböző városban kereshetjük a kenyerünket, mint taxisofőr, és szállíthatjuk a népet - szatyrokkal megpakolt, jól felhízlalt afroamerikai hölgyektől egy fél baseball csapatig mindenféle alakokat. A játékmenetről nem ejtenék több szót, mert gyakorlatilag nem létezik. Kiválasztunk egy helyszínt, és mehet a móka.
A mai kor belevaló taxija már repülni is tud (ezt tudhattuk meg a moziból), ez a trend a játékipart sem kímélte, a SPACE lenyomására mi is ugorhatunk egy nagyot. Ez egy igen hasznos funkció, ha csak 2-3 autó áll előttünk a pirosnál, és nekünk épp nincs kedvünk lassítani, de UFO-k összezúzására is alkalmassá tesszi a járművet, lásd később.
Amit szintén nem láthatunk minden nap az utcán, az a háztetőkre, erkélyekre, emeleti báltermekbe repülő taxi. Itt van az is. Néha sok időt spórolhatunk, ha a kiépített autófeljáró helyett egy szökkenéssel már bent is vagyunk a hat méter magas teraszon, ahová az utasunk igyekszik. Falakon is átugorhatunk, de a szembe jövő forgalom „kikerülésére" is alkalmas az ugrás funkció.
Trükkös (és nagyon bátor) taxisoknak ajánlom a metróalagutak használatát. Nem csak sokkal gyorsabb, de sokkal izgalmasabb is, főleg mivel nem ott mászunk ki belőle, ahol szeretnénk, hanem ahol tudunk... Külön ki-



emelném a bal oldali alagút használatát, ahol a szembejövő metrószerelvények drámaian növelik az izgalmakat. Itt is lehet ugrabugrálni, és érdemes is, mivel csak a metró eleje "kemény", a tetején már simán át lehet esni. Egy ideig ez is jó szórakozás, de ha megunjuk a város nyüzsgését, akkor jöhet a:
CRAZY X!

Na itt aztán van minden, ami boldoggá teheti a játéktermek ördögeit. Autós távolugrás, UFO-pöckölgetés, diszkógömb-törés, és a kedvencem: a tornádó, amelyik épp egy autókereskedés felől érkezik, miközben nekünk egy sólyomjelmezbe öltözött kretént kell átfuvaroznunk egy kopár fennsíkon. Haláli móka!
A feladatokat több szinten oldhatjuk meg, és ha sikeresen elvégeztünk két szomszédos feladatot, akkor jöhet a következő szint. Ördögi!

Nos, körülbelül egy oldalnál járhatunk, és őszintén szólva nem tudok többet írni erről a játékról. Persze belemehetnék az összes taxis és autó részletes leírásába, a pályák elemezgetésébe, vagy akár adhatnék tippeket az összes CRAZY X feladat megoldására, de azt hiszem, ezen a szinten már túl vagyunk. Nincs ebben semmi elemeznivaló, és segítség nélkül is minden gyerek elboldogul vele.

Aztán, hogy érdemes-e elboldogulni vele, az más kérdés. Konzolon talán befér a polcra, de én személy szerint nem ismerek olyan PC-s játékost, akit ez szórakoztatna. Még a haverom páréves gyerekei is FPS-ekben gyilkolják egymást, vagyis ez a stílus a PC-n egyszerűen kipusztult. Volt, nincs, és az eltűnése senkinek nem tűnt fel.

A fejlesztők indokait nem akarom boncolgatni, úgysem értném meg, de a SEGA néha - mint például most is - nagyon meg tud lepni. Megspórolhattak volna egy kis munkát, ha nem adják ki PC-re, mert őszintén szólva kétlem, hogy egy tucatnál többet fognak belőle eladni. Aki letölti, az is letörli még aznap, minden, ami marad utána, az egy kellemetlen emlék. Szerencsére egy üveg sör könnyen feledteti, és nem lesz több rémálom.

Na ennyire azért nem nagy a baj, röpke félórára még engem is lekötött (bár lehet, hogy itt erős ez a kifejezés), a sima taxizás kétperces élmény, de a Crazy X feladatokban van némi kihívás.

A grafika akár idejemúlt is lehetne, de mivel a játék eredetileg sem a hollywoodi szintű speciális vizuális effektekről szól, és több konzolra is megírták, megbocsáthatjuk neki egyszerű, hétköznapi puritánságát. Szóval annyira nem rossz, de senki ne cseréljen csak miatta videokártyát.

Azt elképzelni sem tudom, hogy hosszú távon mi késztethetné az embert a CT3 nyüstölésére, hacsak nem egy kiégett, üres élet és némi elmebaj (meg egy adag alkohol, egy löket kemény drog, esetleg egy tarkónak szegezett fegyver, de ezek már nem túl valószínű okok).

Aki ad a véleményemre, de szeretne crazy taxizni, annak azt ajánlom, ugorjon be egy rendes játékterembe, és a játék árának töredékéből negyed óra alatt egy életre elegendő élmény gyűjthet ebben a témakörben. Ott legalább van rendes ülés, kormány, pedálok és jó a hang. És többnyire jó csajok állnak a pult mögött, ha megunnánk saját magunk égetését a képernyő előtt.

-FREAK-

Az ABS mellett most már a lángoló hátsó kerék is széria tartozék...

GYEREKJÁTÉKOK PC-N

Mint már említettem, talán GameCube-szinten lehet némi sikere ennek a játéknak. Ezzel nem szeretnék senkit megbántani, csak ugye a Nintendo nem titkoltan főleg a kiskorúakat célozza meg termékeivel, és a Crazy Taxi sorozat erősen kiskorúaknak való. Gyermeklelkű felnőttek is kipróbálhatják, de nekik inkább valami mást ajánlanék, valami tartalmasabbat. PC-seknek meg semmi ilyesmit nem ajánlok, ha már az ember egy kisebb autó árát beleöli a vasba, ne gyalázza meg ehhez hasonló digitális szeméttel.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Még bugyutább, még kidolgozatlanabb.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Grafika
- Hangok
- Gépigény

ATARI/REFLECTIONS
INTERACTIVE STUDIO
WWW.ATARI.COM
MÉG NEM TUDNI

DRIV3R

Idézzük fel a The Gateway pergő lendületét, tegyük hozzá a Mafia filmszerű történetvezérlését, és spékeljük meg az egészet egy nagy adag GTA Vice City-életérzéssel. Összeállt? Nos, körülbelül valami ilyesmire számíthatunk az Atari gondozásában 2004 tavaszára tervezett megjelenésű DRIV3R-ben.

Tudom, hogy egy autós üldözés, de ha menni kell, akkor menni kell...

DRIVER A MOZIBAN

Az Impact Pictures megszerezte a hőn áhított Driver-széria megfilmesítésének jogát az Ataritól, és már dolgozik is az első két rész történetét feldolgozó egészestés mozifilmen. A producer Robert Kulzer szerint (az ő nevéhez fűződik a Resident Evil megfilmesítése is) Tanner és Tobias Jones figurája kellően hiteles és karakteres, a nyomozópárost a mozinézők könnyen meg fogják kedvelni. A menedzser tervei szerint a DRIV3R-rel egy időben, 2004 tavaszán bemutatandó film kedvező fogadtatása esetén hőseink hamarosan átköltözhetnek a televíziók képernyőire is; ki tudja, lehet, hogy Tannerék lesznek a XXI. századi Starsky és Hutch?

Egy kis történelem...

Az 1999 őszén kiadott Driver elsősorban újszerűségével nyerte meg a játékosokat. A nagyvárosi forgalomban való száguldás mindenki számára csábító, a valóságban szigorúan tiltott, ezért izgalmas kihívásnak bizonyult. A szoftvert fejlesztő Reflections ráadásul megfűszerezte mindezt egy sztoriszerű küldetésrendszerrel, ami egy speciális kampánymódot eredményezett. A történet szerint mi egy autóversenyzői múlttal rendelkező zsarut alakítunk, akinek az a feladata, hogy épüljön be sofőrként az alvilágba. A kezdetben egyszerű, menj el ide meg oda, vidd el ezt a személyt innenoda, később szinte valódi krimi epizódokká vált, ahol egy idő után már nem csak a rivális bandák, hanem még a rendőrség is bennünket üldözött kocsikkal. A négy amerikai nagyvárosban zajló tíz-tíz kampány teljesítése, a második város után sajnos nagyon sablonossá válik, de e hiba eltörpült az újszerű játékélmény mögött.

Alig egy évvel az első rész megjelenése után, 2000 karácsonyán már a boltok polcaira került a Driver 2, amely a viszonylag rövid fejlesztési idő ellenére számos újdonságot tartalmazott. Legfontosabb változás az volt, hogy ki lehetett szállni a kocsikból, sőt néhány épületbe is be lehetett menni. Az első rész sikerének okán, a fővonal maradt az egyjátékos kampányon, ahol (milyen meglepő) újra egy gengszterbanda-ba kellett beépülnünk sofőrként. A kizárólag PS1-2-ön futó második résszel szériává érett játék több mint 12 millió példányban fogyott el napjainkig, amihez nagyban hozzájárult, hogy a második rész már grafikai megjelenésében is a kornak megfelelően nézett ki. A Driver 2-ben a környezet tényleg kezdett a megmintázott városokra hasonlítani, az autók részlegesen ugyan de már törtek ütközéskor, és a nyüzsgő, helyenként már szinte túlzsúfolt forgalom animációja is egyre jobban hasonlított a valódira. A sikerek tapasztalatait látva a Driver világa meglehetősen nagy hatással volt a konkurens játékfejlesztőkre, hiszen aligha tagadható mondjuk a Mafia vagy a GTA3 esetén fellelhető párhuzam.

Morzsák

A szaksajtóban bombaként robbant az Infogrames 2002 júliusában kiadott közleménye, miszerint a cég eddigi legnagyobb sikerének számító autós akció-kalandjátékának a Driver-nek a 3. része PS2-ön kívül kiadásra kerül Xbox-ra, GameCube-ra és PC-re is. Az Infogrames a munkával az egyik angliai fejlesztő csapatát, a Reflections Interactive-ot bízta meg, ami nem nagy meglepetés, hiszen a Reflections-fiúk készítették az előző két részt is.

Közel tíz hónappal az első bejelentést követően, immáron Atari névre átkeresztelkedett kiadó 2003 áprilisában újabb közleményt adott ki, miszerint a Driver 3 tervezett, 2003-as őszi megjelenését a fejlesztéssel megbízott Reflections Studio kérésére átütemezték 2004 tavaszára. A szűkszavú indoklásból mindössze annyit lehetett kihámozni, hogy a fejlesztők egy olyan újszerű megjelenítésen dolgoznak, amely a stíluson belül új kategóriát fog képviselni. A játékiparban hallottunk már sokaktól hasonló kijelentések, és az sem meglepő manapság, hogy egy kiadás előtt álló projektet átütemeznek. A kiadó döntését a maga kontextusában nézve érdemes megjegyezni, hogy az Atari-közlemény idején már a játékközletek polcain a nagysikerű GTA3 kiegészítője, a GTA: Vice City és töretlen népszerűségnek örvend még a Mafia is.

Kicsit erőszakosak Arizónában a fekvőrendőrök...

Az Atari standján a 2003 augusztusában megrendezett ECTS-en több új, ráadásul in-game videó is bemutatásra került a javában készülő Diver 3-ból. A nagyon rövid videókból természetesen sohа nem szabad messzemenő következtetéseket levonni, annyi azonban már most biztosnak tűnik, hogy a Reflections ezúttal tényleg nagy dobásra készül. A bemutatókban nagy meglepetésre a korábbi két résztől eltérően, Miami utcáin nemcsak klaszszikus autók tűntek fel, hanem gyorsasági motorok is (a la Vice City), sőt, egy rendkívül részletesen kidolgozott, a Rockstar GTA3-jából ismerős teherautó is láthatóvá vált, ráadásul mozgás közben.

Keresztelő

Az Atari 2003. december 2-án újabb részletekről lebbentette fel a fátylat a készülő játékkal kapcsolatban. A program elnevezése Driver 3-ról DRIV3R-re módosult, mely címet átveszi a játék kiadásával egy időben tervezett megjelenésű mozifilm is, melynek sztorija az első két részből lesz összegyúrva. A kiteljesedő multimédia jegyében a 3. rész élethűségének fokozására az Atari több híres filmsztárral kötött exkluzív szerződésről is elsőként adott tájékoztatást, melynek értelmében a játék szereplőinek hangjait az alábbi ismert filmszínészek fogják reprezentálni:

Tanner:
Michael Madsen (Kill Bill, Pulp Fiction, Con Air)
Tobias Jones:
Ving Rhames (Mission impossible, Pulp Fiction, Con Air)
Jericho:
Mickey Rourke (9 1 Week, The Thin Red Line)
Calita:
Michelle Rodriguez (S.W.A.T., The Fast and the Furious)

Tanner és Tobias Jones személye nem kíván különösebb magyarázatot, hisz a rendőrnyomozó és hű társa már az előző részben is főszereplője volt a játéknak. Jericho a DRIV3R fő gonosza lesz, Mickey Rourke fogja megszemélyesíteni a mindenre elszánt nemzetközi autótolvajbanda fejét, a Calität beváló Michelle Rodriguez pedig egy szexis, Miamiből való tolvajnőnek fogja kölcsönözni a hangját.

Kaland és látvány

A kiadó elvárása szerint a DRIV3R hozni fogja a hollywoodi akciófilmek látványvilágát a videó játékokból már ismert dinamizmussal. A 3. rész tele lesz autós üldözésekkel, gyakoriak lesznek a látványos ütközések is. Tanner nyomozási során számos kisebb nagyobb bűnbandával kerül konfliktusba, melyek megoldásához gyakran az öklét is használnia kell majd. Bizony-bizony, a játékban lesznek teljesen gyalogos küldetések is, ahol például a nyomozópárosnak tanúkat kell kihallgatnia és gyanús alakokat kell elkapnia, de még mielőtt bárki azt gondolná, hogy a DRIV3R egy third person shooter lesz, megnyugtatásul legyen elég annyi, hogy Tannernek ezúttal is a bravúros autóvezetési képessége lesz a legnagyobb erőssége. A főhőst alakítva - a készítők ígérete szerint - elő fog fordulni, hogy a jó ügy érdekében mások járműveit kell igénybe vennünk (értsd ez alatt: ellopnunk), sőt, Tanner és Tobias Jones nem fog visszariadni sem a lőfegyverek, sem más pirotechnikai eszközök használatától sem. A játék helyszínei ezúttal is nagyvárosok, történetesen mindjárt három: a videóból már megismert Miami (USA) mellett Nizza (Franciaország) és Isztambul (Törökország).

Mátrix-párhuzam

Az interaktív, minden eddig látottat meghaladó filmszerű hatás ígérete kapcsán azért ismét tanácsos óvatosnak lenni, hiszen az Atari e területen már bemutatta „képességeit". Igen, igen, most a jobb sorsra is érdemes Mátrix játékra gondoltam, melynek PC-s adaptációja, főleg a grafika vonatkozásában, szinte minden felhasználót csalódással töltött el. A Mátrix játékot a biztos bukástól a mozifilm generálta népszerűség, no meg a rengeteg reklám ugyan megmentette, hisz a konzolokat is beleértve a programot több mint 1 millió felhasználó vásárolta meg, de hasonló átlendülésre a DRIV3R nem számíthat. Itt a játéknak kell a hátán vinnie még a filmet is, ami nem is olyan könnyű, gondoljunk csak a különben nagysikerű Resident Evil játék filmadaptációjának nagy bukására.

Jövőkép

Az eddigi morzsákat és fejleményeket figyelembe véve úgy hiszem, a DRIV3R sikere nagymértékben a produkált minőségen fog múlni. Ha sikerül legalább elérni a Vice City grafikai szintjét, és nem rontják el a fejlesztők az irányítást sem a konzolról történő átíráskor, a játék biztos befutó lehet, hiszen megannyi bűnözés után ezúttal a jó oldalon állva autózhatunk majd végre mi is PC-inken a Driver világában.

C5

A DRIVER SZÉRIA VÁROSAI

Egy pillantást vetve az alábbi kis kimutatásra jól látszik, hogy amíg az első rész összes helyszíne az Amerikai Egyesült Államok területén volt, addig a Driver 2-ben már csak 50%-ban, sőt a tervezett DRIV3R-nál már csak 33% az USA-béli nagyváros. A tendencia mindenesetre jól látható, úgy tűnik a negyedik részben már nem is lesz helye Amerikának. Persze egyenlőre csat találgatni lehet, mit hoz a jövő, de én például elgondolkoznék egy ázsiai vagy egy ausztrál helyszínen a folytatásokban.

DRIVER	DRIVER 2	DRIV3R
Miami	Chicago	Miami
San Francisco	Las Vegas	Nizza
Los Angeles	Rio De Janeiro	Istambul
New York	Havanna	

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 1 Ghz, 256 MB RAM, 64 MB DirectX 9.0 VGA
MIBEN LESZ MÁS: Teljesen új látványvilág, végre újra kiadásra kerül PC-re is.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Motorozhatunk is
Filmsztárok alámondásai
Mátrix analógia

EGOSOFT
ENLIGHT SOFTWARE LTD.
WWW.ENLIGHT.COM/X2
AZ ÁR NEM ISMERT

X2: THE THREAT

Többé nem ajánlatos fegyveres kíséret nélkül útjára engedni az űrhajókat, hiszen minden aszteroida mögött rejtőzködhet egy felfegyverzett űrhajó, amelynek éppen a te szállítmányodra fáj a foga...

Itt TAMPON23, ráforduluk a fekete lyukra...

Bizonyára emlékeztek még a júniusi számban megjelent beharangozóra és arra a néhány előzetes információra, amelyet akkor tudni lehetett az X2: The Threatről. A fejlesztő csapat betartotta az ígéretét, és az előre jelzett időpontra el is készültek. Bár az is igaz, hogy időközben kiadót váltottak, de nem hinném, hogy ez bármit is változtatna azon az örömön, hogy ismét bolyonghatunk és harcolhatunk az X-univerzumban.

Megérkezett végre a boltokba, az ELITE című alapművet trónjáról letaszító „X-Beyond The Frontier" újabb folytatása, vagyis a harmadik rész, az „X2: The Threat". Ezen a részen már valóban érezhető, hogy egy összeszokott fejlesztő csapat dolgozott rajta, és pontosan tudták, mit akarnak a monitoraitokra varázsolni. Bár a tesztelésre nem volt túl sok időm, de mivel az előző részt is volt szerencsém nyúzni, össze tudom hasonlítani a két játékot. Az előző maradt, hiszen ez egy sorozat harmadik része, amelynek az első két része egy lineáris szálon futó történetet körül bonyolódott, s nincs ez másként ebben a részben sem. A Threat tulajdonképpen 25 évvel az előző rész befejezése után folytatja a történetet. Időközben megjelent egy új faj, a „Khaak" nép, az ő jelenlétük és viselkedésük okozza most a fenyegetést (a kalózok állandó jelenléte mellett) és az újabb háborúkat a régóta békés X-univerzumban.

A karakter, akit ebben a részben megszemélyesítünk, Julian Gardner, egy igazi kalandor, akit Ban Danna az Argon titkosszolgálat (A.I.S.) magas rangú tisztje emel ki egy börtönbolygóról. Julian épp börtönbüntetését tölti, mivel a legutóbbi akciója során mikor Bred Serrával el akartak kötni egy űrhajót az Argon egyik űrállomásáról, nem sikerült egérutat nyernie. Ban Danna gyerekkora óta ismeri Juliant, mivel az apja (aki azóta a Terra Corp elnöke)

rész megjelenése óta eltelt három év, és a videokártyák jó néhány generációváltáson átestek, így a játékokban alkalmazott megjelenítési technika is alaposan megváltozott. Mindebből következik, hogy nemcsak a játék egyes részei, hanem a külcsín is alaposan megváltozott. Természetesen a játékmenet változatlan volt az előző rész főhőse, és Ban sokat segített neki a küldetések során. Julian tehát kiszabadul a börtönből, azzal a feltétellel, hogy részt vesz egy rehabilitációs programban, hogy bebizonyítsa jó útra fog térni. Ennek a programnak keretében kezdi meg a kalandjait Julian. A történet ebben a részben már nem egy irányban halad,

ugyanis többféle úton juthatunk el a játék végéig. Az első lehetőség, amelyen tulajdonképpen elindulunk, a Terra Corp alkalmazásában álló pilóta szerepe, aki a megbízások teljesítése során a raktérben lévő üres helyek kihasználásával tesz szert egy kis mellékesre a fizetése mellett. A másik, hogy szabad kereskedőként gyarapítjuk a vagyonunkat, a harmadik pedig - ami egyben a legnehezebb, és a legjövedelmezőbb is - hogy kalóznak állunk, és rablásokkal gyűjtünk össze minél több creditet. Tulajdonképpen mindhárom útnak a lényege továbbra is az árucikkek eladása minél magasabb haszonnal. Ha alkalmazottak maradunk, akkor meg kell venni az árut, majd megpróbálni máshol magasabb áron eladni, ha a szabad kereskedést választjuk, akkor építhetünk saját gyárakat, bányákat, és az ott termelt áru eladásával gyarapítjuk a vagyonunkat, kalózként pedig amit raboltunk, azt adhatjuk el busás haszonnal. Az egész történet pikantériáját persze az adja, hogy amint kidugjuk az orrunkat az űrbe, nagy valószínűséggel találkozunk valakivel, akinek nagyon nem tetszik, hogy mi arra járunk, így elég sűrűn leszünk kénytelenek lezavarni egy-egy űrcsatát. Belátható, hogy az egyik legfontosabb dolgunk lesz a pénzszerzés mellett a minél ütőképesebb felszerelés összeállítása a hajóinkra, hogy, senkinek se jusson eszébe a tűzkarhoz nyúlni, aki a közelünkbe ér. Ehhez persze nagyon sok pénz kell, és mire megszerezzük, nagyon sokszor kell összecsapni az ellenséges hajókkal.

Az egész játéknak a fő mozgatórugója tehát a kereskedelem, végül is ez mégiscsak egy űrkereskedelmi játék. A program kezdésekor első teendőnk - a kapott feladatok végrehajtása mellett -, hogy a zsebünkben lévő creditből minél előbb, minél több haszonra tegyünk szert. Ehhez a legcélravezetőbb út egy olcsó, és jól eladható

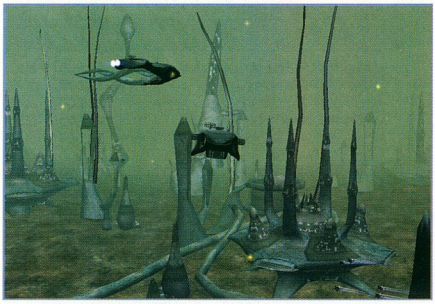
AZ ELSŐ RÉSZ

Az emberiség eljutott a galaxis meghódításának olyan szintjére, amikor a térugró kapukon keresztül közlekedtek már a galaxisok között, és a távoli bolygók terraformálására alkalmas robotokat építettek. Egy becsúszott hiba miatt a robotok alkotóik ellen fordultak, és elpusztították a távoli bolygókon épült kolóniákat, majd betódultak a földre vezető ugrókapuba. Az ott kialakult tumultus miatt a kapuk felrobbantak és eltűntek a semmibe a robotokkal együtt. A térugró kapuk megsemmisülése olyannyira visszavetette az emberiséget a galaxis felfedezésében, hogy újabb ötszáz évnek kellett eltelni ahhoz, hogy egy olyan űrhajót tudjanak építeni, amely képes a hatalmas távolságok áthidalására. Mikor a prototípus elkészült, a próbaút során ismét történt egy kis malőr, ugyanis a hajó megbolondult, és a galaxis egy távoli, teljességgel ismeretlen pontjára vitte utasát (vagyis szerény személyünket).

árucikkel történő kereskedés. Minden szektorban találunk „Solar Power Plant"-ot, ahol energiacellákat lehet vásárolni viszonylag olcsón, és azt jó haszonnal tudjuk továbbadni valamelyik gyárban vagy bányásztelepen. Ha már gyarapodott egy kicsit a vagyonunk, célszerű meglátogatni valamelyik szabadkereskedelmi állomást, és ott a hajónk fejlesztésére fordítani belőle valamennyit. Ajánlatos először a rakteret bővíteni, hogy kevesebb forduló val, több árut szállíthassunk a vevőinknek, így gyorsítva meg tőkénk gyarapítását.
A szektorok között az átjárást ugrókapuk biztosítják, melyeket általában a négy égtáj felé találhatunk meg a szektor határain.
A szektorokban változó összetételű és fejlettségi szintű űrállomásokat fogunk találni, de mindegyikben van szabadkereskedelmi állomás, és az úgynevezett „Shipyard", ahol a hajónk felszereléseit és akár komplett gyárakat vásárolhatunk meg. A kereskedelem teljes mértékben a kereslet-kínálat törvényeire épül, úgymint a valós életben, és ezt kell nekünk kihasználni. Egy űrállomáshoz közelítve, ha rávisszük a célkeresztet, megtudhatjuk, mit termel, és milyen árut vásárolna. Egy bizonyos (általában 5-7 km) távolságra megközelítve az állomást, bekapcsolhatjuk a kommunikációs rendszert, és információt kérhetünk az állomásról, illetve a rádión (5 km-en belül érve) dokkolási engedélyt kérhetünk. Ha ezt megkaptuk, egy zöld színű futófénnyel szegélyezett folyosó jelzi a bejáratot, amelyet nem érdemes túl nagy sebességgel megközelíteni, ugyanis gyorsan visszavonják a leszállási engedélyünket. Ha sikerül a zsilipbe ütközés nélkül behajóznunk, akkor a dokkoló computer már a leszálló helyre teszi a hajónkat, (amíg nincs, addig magunknak kell leparkolni) és a megjelenő menüben lehetőségünk lesz kiválasztani, mit akarunk az állomáson tenni. A megfelelő tőke birtokában a „Shipyard"-ok valamelyikén megvásárolhatunk komplett bányafelszereléseket, melyeket egy szállítóhajó kibérlésével egy még üresen álló aszteroidára szállítva és ott üzembe helyezve, megkezdhetjük a nyersanyag-kitermelést. A kitermelt nyersanyag feldolgozásához azután már vehetünk gyárat is, és a késztermék eladása jelenti a legnagyobb bevételt. Mint említettem a játék alapos ráncfelvarráson esett át, így teljesen átalakult a menürendszere, és bevezettek néhány újítást. Az irányítás ugyanolyan könnyű maradt, és csak néhány plusz gyorsbillentyű jelent meg a paletán. Nem kezdek most bele egy részletes magyarázatba, mivel a játékban van egy komplett tréningprogram, amelynek az elvégzésével gyorsan megtanulhatja bárki a kezelést és a menürendszer használatát. Új dolog például, mint fentebb említettem, hogy az űrállomásra „bedokkolva" kinyílik előttünk egy zsilip, és amíg nincs dokkoló számítógépünk, nekünk magunknak kell az objektum belsejébe vezetni az űrhajót, és beállni egy szabad helyre. Érdekes újítás az is, hogy megérkezés után időnként kiszállhatunk (ki kell szállni) a hajónkból, és egy irodában lezajló párbeszéd során kapjuk meg a feladatokat. A játéktér is jelentősen megnőtt, ugyanis csaknem 150 csillagrendszert tudunk bejárni, a kalandozások során több mint 20 ezer különböző objektummal találkozhatunk (űrhajók, űrállomások, bolygók, aszteroidák), és több mint 70 különféle űrhajóval repülhetünk. Jelentős újítás, hogy egyszerre több hajó is lehet az irányításunk alatt, ráadásul tetszőlegesen lehet majd váltogatni, hogy éppen melyiket irányítjuk. A méretek, és a számok növelése mellett, természetesen a grafika is a kor követelményeihez lett igazítva. Játszható persze a minimális konfigurációval is, de az igazi pompájában csak egy DirectX 9-et támogató videokártyával bontakozik ki. A csillagrendszerek annak ellenére, hogy a nagy semmi közepén vannak, gyönyörűek, változatosak, mindegyikben van egy fényforrással szolgáló csillag, mely révén az űrállomásoknak és a bolygóknak van árnyékos és napos oldala, az ütközetekben látható effektek és robbanások lenyűgözőek, és minden objektum valami hihetetlen részletességű. A zenéről is csak hasonlókat tudok mondani, ráadásul már úgynevezett akciófüggő zenét kapott a progi, ami annyit jelent, hogy az éppen zajló eseménytől függően változik a zene stílusa. Összefoglalva tehát kereskedés, építés, harc, felfedezés, mindez tökéletes egységbe gyúrva, ráadásul remekül időzítve a megjelenési időt, hogy a hosszú téli estéket kellemes szórakozással tölthessenek a stílus kedvelői.

Clemi

Tűzerőben jobbak vagyunk, mint designban...



NÉHÁNY JÓTANÁCS:

Játék közben legyen előtted papír és írószer, mert egyrészt a galaxis térképe meglehetősen bonyolult, másrészt a feladatok során elhangzottak nem minden esetben lesznek benne a hajónaplóban.
Mindig törekedj arra, hogy a lehető legjobban felfegyverzett hajókkal mozogj, különösen egy új szektorban. Értékes szállítmányt soha ne indíts útnak védőhajók nélkül.
Nem kell minden feladatot elfogadni, amellyel meg akarnak bízni.
Nem mindig a legrövidebb út a legkifizetődőbb. Ha egy túlságosan veszélyes szektoron kell áthaladni, inkább válassz egy kerülő utat, mintsem akkora sérüléseket kapj a hajódra, amelyek kijavítása egy vagyonba kerül.
Egy kellően gyors és alaposan felfegyverzett hajóval ritkán kötözködnek.

MINIMUM CONFIG: PIII-800, 128 MB RAM, 800 MB HDD, 4x CD olvasó, 32 MB-os DirectX 8-as videókártya, joystick.
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért ilyen nagy a gépigény?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch
LAN/INTERNET
Elite: 95%
Freelancer: 92%
NEHÉZSÉGI SZINT:
REALIZMUS:
14 ÓRA

- + Választható karrier
- + Látványos 3D környezet
- + Könnyű kezelés
- − Sok az kell üresjárat
- − Kemény ellenfelek

85%

82 VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Csokorba szedtünk néhány hasznos tanácsot, kezdve a gépvásárlástól egészen az alkatrészek összerakásáig.

TARTALOM

76 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

77 | WINDOWS LONGHORN
Készül a legújabb Windows, rengeteg újítással, melyek főleg a játékosoknak kedveznek majd.

78 | HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk az ujjunkat az informatika ütőerén.

80 | PIACI KÖRKÉP
Ami változott az elmúlt hónap óta a főbb hardware összetevőkben.

82 | VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK
Milyen alkatrészeket érdemes leginkább vásárolni? Mire figyeljünk egy PC összeszerelése közben? Ezekre a kérdésekre kerestük a válaszokat.

85 | SONY ERICSSON P900
Egyre nagyobb tudású telefonok jelennek meg a piacon, néhány már bőven felülmúlja egy kis kéziszámítógép tudását is. Megnéztük a P900-at.

86 | ASZTALI DIVX LEJÁTSZÓK
Megvizsgáltunk néhány asztali DVD-t, melyekkel Divx állományokat is le lehet játszani.

88 | BELSŐ ELLENSÉGEK
Nem csak vírusok, kéretlen információ gyűjtő programok is ellephetik gépünket.

89 | TOTAL COMMANDER 6
Bemutatjuk az egyik leghasznosabb Windows segédprogramot.

HARDWARE

MINIMUM	KONFIGURÁCIÓ
AMD Duron 1600	10.000 + áfa
Abit NF7 alaplap	17.000 + áfa
512 MB DDR 400	14.000 + áfa
Asus A9200 SE VGA (128 MB)	16.000 + áfa
80 GB 7200 HDD (maxtor)	15.000 + áfa
Asus DVD-ROM	7.000 + áfa
fdd, bill, egér	5.000 + áfa
ház	8.000 + áfa
hűtő	2.000 + áfa
ÖSSZESEN	94.000 + áfa

Ajánlatunk kezdő gamereknek ez a konfiguráció, mely rengeteg bővítési lehetőséget tartalmaz, ugyanis az nForce-2 chipsetes alaplapok az AMD Athlon XP és MP processzorainak szinte teljes skáláját fogadja. 5 PCI slot marad szabadon, ahova tetszőleges eszközöket csatlakoztathatunk. Mivel itt a cél a lehető legolcsóbb, de megbízható konfiguráció összeállítása volt, a CD-író kimaradt, viszont az alaplap és a videokártya kiváló minőségű darab, ezek miatt a legtöbb játék kisebb megkötésekkel futtatható rajta. A filmek kedvelőinek jó hír, hogy az ATI Radeon chipes videokártya rendelkezik kompozit kimenettel is.

MEDIUM	KONFIGURÁCIÓ
Celeron 2.6 GHz processzor	19.000 + áfa
Abit IS7-PE alaplap	18.000 + áfa
512 MB DDR 400 RAM	14.000 + áfa
Asus A9600SE VGA (128 MB)	27.000 + áfa
120GB/7200 HDD (Maxtor)	20.000 + áfa
LG GCC-i520BB DVD/CDRW	13.000 + áfa
fdd, bill, egér	5.000 + áfa
ház	8.000 + áfa
hűtő	3.000 + áfa
ÖSSZESEN	127.000 + áfa

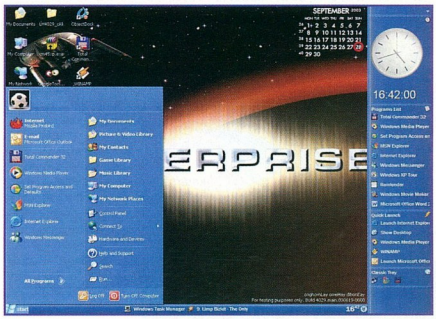
Közepes igényű PC felhasználóknak javasoljuk, otthoni multimédiás felhasználásra. A konfiguráció tartalmaz FireWire portot is, az alaplapra integrálva. A szokásos 5 PCI csatoló szintén rendelkezésünkre áll. AZ Intel 865-ös chipsetnek köszönhetően a rendszer bővíthető DualChannel memóriarendszerrel, ha még egy modult beépítünk. A helytakarékosság végett egy combo optikai meghajtó került a gépbe, ugyanis a legtöbb felhasználó a floppy lemezek helyett már régóta az újraírható CD-ket részesíti előnyben. Az alaplap egy kiváló paraméterekkel rendelkező darab, a tuningolást is támogatja, emellett integrált LAN vezérlőt is beleépítettek.

HIGH-END	KONFIGURÁCIÓ
Intel P4 2,6 GHz processzor	40.000 + áfa
Abit IC7-PE alaplap	26.000 + áfa
2 db 512/400 DDR RAM	28.000 + áfa
Asus A9600XT VGA	45.000 + áfa
160 GB/7200 Serial ATA HDD (maxtor)	30.000 + áfa
Asus DVD-ROM	7.000 + áfa
Asus DRW-04028 DVD-RW	26.000 + áfa
Ház	10.000 + áfa
fdd, bill, egér	5.000 + áfa
hűtő	3.500 + áfa
ÖSSZESEN	220.500 + áfa

Ezt a konfigurációt olyanoknak ajánljuk, akiknek a pénz nem számit, ellenben egy mindenttudó multimédiás, játékokra is optimalizált gépet szeretnének. A gyors működést garantálja a Serial ATA merevlemez és a Dual Channel-es memóriarendszer. Az 5 PCI csatlakozó itt is szabadon marad, köszönhetően a gazdagon kiépített alaplapnak, melyen minden szükséges periféria, beleértve a hálózati vagy a FireWire interfészt is, megtalálható. A videókártya egy felsőkategóriás darab, viedódigitalizálásra is alkalmas. Ezért ezt a konfigurációt filmezőknek is meleg szívvel tudjuk ajánlani. Mivel DVI kimenet is található rajta, ezért a legújabb TFT monitorokkal tűrés, részletgazdag képben lehet részünk. És hogy kész multimédiás alkotásunkat megoszthassuk másokkal is, DVD író is került a csomagba.

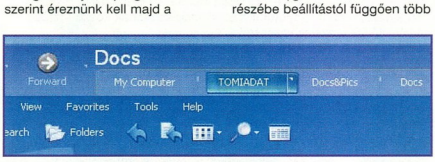
WINDOWS LONGHORN

A Microsoft terminológiáját alapul véve, jövőre, de legkésőbb 2005-re meg kéne érkeznie a következő asztali operációs rendszernek, melynek kódneve Longhorn. Az utóbbi hónapokban kiszivárgott információk alapján azonban a rendszer megjelenése 2006-ra húzódik, de nem tartják lehetetlennek a 2007-es kiadást sem. Ezeket a találgatásokat figyelembe véve talán fölösleges a Longhornnal foglalkozni, ám az utóbbi időben annyi érdekes információ került napvilágra, hogy most mégis megtesszük.



Az otthoni felhasználókat általában a rendszer kezelőfelülete érdekli, és ebben az új rendszer rengeteg forradalmi újítást fog hozni. Ezek közül a legérdekesebb talán maga az asztal, mely a hírek szerint háromdimenziós lesz. Persze nem kell igazán térben gondolkoznunk, tehát nem tűnik el az asztal helyét átadva egy fantasztikus filmbe illő, virtuális valósággal keresztezett szobának, mindössze annyi történik, hogy ablakaink nem egyszerűen eltakarják majd egymást, hanem a térben csúsznak egymásra, így növelve némileg a rendelkezésünkre álló felületet. Az új asztal téma neve Aero lesz, ezzel is idézve a légiességet, melyet a programozók szerint éreznünk kell majd a frissülő online tartalomig.

A SideBar annyi érdekességet tartalmaz már a Longhorn első verzióiban is, hogy érdemes vele közelebbről is megismerkedni. Az első kiszivárgott Sidebar-verzión még rengeteg online működést feltételező program volt, például időjárás-előrejelzés, forgalomfigyelés és egyéb hasznos dolgok. Ezek az utóbbi változatból hiányoznak, helyettük kapunk azonban olyan funkciókat, melyek a rendszerben való navigálást segítik. Legfelül látható az óra, ezt talán nem is kell részleteznem. Alatta található a programlista. Ez ugyanazt a célt szolgálja, mint a Windows XP start menüjének bal oldala, de ide tíz elem fér (igaz a start menü bal részébe beállításról függően több



Longhorn használata közben. Érdekességképpen fontos megemlíteni, hogy ehhez az újításhoz - mai szemmel legalábbis - komoly hardverre lesz szükségünk. A kezelőfelület teljes pompájában csak DirectX 9-es képességekkel rendelkező videokártya segítségével bontakozik ki, így azok, akik ezzel nem bírnak, maradhatnak a megszokott, már-már unalmas Windows 95-tel bevezetett és továbbfejlesztett asztalnál.

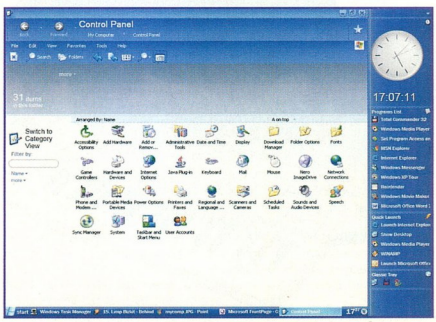
Az újdonságok listája itt nem merül ki. A Longhornnal érkezik majd a SideBar, amely egy, a képernyőnk szélén elhelyezkedő menüre hasonlít leginkább. Persze, ez a menü nem menü, sokkal inkább egy interaktív felület, melyen rengeteg mindent találunk az órától, a valós időben

is férhet). Ezután következik a gyorsindítás, ez átkölthető a start menü mellől ide. Végül, de nem utolsó sorban itt a Tálca, melyet szintén nem kell bemutatnom. Az egyetlen internethez köthető program a SideBar-on a Windows Messenger beépített kiegészítője, melyen folyamatosan szemmel tarthatjuk ismerőseinket, láthatjuk, mikor csatlakoznak a netre, illetve mikor lehet velük beszélgetni. A fentieken kívül sok egyéb hasznos dolgot is találhatunk, ilyen például a SideShow, melynek segítségével a képek mappában található fotóinkat nézegethetjük. A SideBar lehet kisebb is. Ha megnyomjuk a rajta található, lefelé mutató nyilat leköltözik az óra mellé, és innen érhetők el a különböző funkciók. Az újdonságok között tallózgatva érdemes megemlíteni az ablakok navigációs felületének változásait is. A cél itt egyértelműen az, hogy minél kevesebb egérkattintással érjük el a kívánt eredmény, jussunk hozzá adatainkhoz. A megváltozott ablakokon legfelül nagy betűkkel a location (vagyis hogy éppen hol vagyunk), és a szintén nem kicsi Vissza (Back) és Előre (Forward) gomb. Alant a szokásos menü-, és ikonsor, az ikonsorban egy kis újdonsággal, ez a gyors vissza (FastBack) gomb. A jobboldali gombbal beállíthatjuk azt a helyet, amelyre a „gyors vissza" gombbal visszaugorhatunk.

Talán mondanom sem kell, hogy a fenti újdonságokon kívül, még rengeteg egyéb változás is található az XP-hez képest, ám ezek felsorolásához a fél újság sem lenne elég. Vizsgálódásom közben szerencsére nem bukkantam olyan funkcióra, melyet teljesen feleslegesnek ítéltem, minden új gombnak, nyílnak megvolt a maga hasznos funkciója, mellyel a Windows használata rengeteget javult. A Longhorn után visszatérni a Windows XP-hez kicsit olyan volt, mint annak idején az XP után Windows 98-al dolgozni.

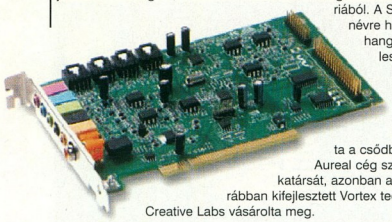
Zárszóként csak egyet kívánhatunk: mielőbbi megjelenést, hogy minél hamarabb birtokba vehessük és használhassuk a megszépült, biztonságossá vált új Windowst.

S3nki



Nvidia audiochipek
Nvidia News

Érdekesség, hogy az eredetileg az nForce2 chipseteken használt, igen nagy teljesítményű audiovezérlőt önálló egységként is be kívánják vezetni a cégnél, ezért maradt ki valószínűleg az nForce 3-as szériából. A SoundStorm névre hallgató hangkártyák fejlesztésében rengeteg előnyt jelent, hogy a cég megkaparintotta a csődbe ment Aureal cég számos munkatársát, azonban az általuk korábban kifejlesztett Vortex technológiát a Creative Labs vásárolta meg.



Zene és szöveg egyetlen billentyűzeten

A Creative Labs egy érdekes terméket dobott piacra, melyben ötvözött egy MIDI billentyűzetet egy deluxe kivitelű hagyományossal. Ha zenélni szeretnénk, akkor csupán az egyébként csuklótámasznak szolgáló borítót kell eltávolítani erről a furcsaságról.
A billentyűzethez számos szoftver tartozik, azonban a már meglévő zenei programok is támogatják, ugyanis a rendszer szabványos MIDI bemeneti eszköznek ismeri fel.
A billentyűzet kiváló partnere lehet egy Audigy2 hangkártyának, melynek segítségével kristálytiszta zenei hangzás érhető el, továbbá a SoundFont technológiának köszönhetően rengeteg internetről letölthető hangmintát is felhasználhatunk zenélésünkhöz.
A klaviatúrához zeneszerkesztő szoftverek tömkelege tartozik, ezek közt rengeteg komponáló programot is találunk.

Új nForce chipek jönnek
Nvidia News

Az első negyedévre várható az nVidia új alaplapi lapkakészletének bevezetése. A Serial ATA vezérlőt is tartalmazó NCP chip sorozatgyártása ugyanis februárban beindul, tehát az ezzel felszerelt alaplapok tavasszal kerülhetnek legkorábban a boltok polcaira. A chipnek több változata is készül majd, pl. lesz olyan is köztük, amely külön RAID-vezérlőt is tartalmaz. Január végén érkezik az nForce3 250 és nForce3 250Gb chipkészlet Socket754 kivitelű Athlon 64 chipekhez, illetve az egyelőre CK8S2 kódnéven ismert változat, amelyet a Socket939 kivitelű lapkákhoz tervezett az nVidia. Ezen lapkák gyártása várhatóan csak februárban indul be. A céghez közeli források szerint az nVidia csak a harmadik negyedévben dobja piacra PCI Express felületű bővítőkártyákat támogató nForce chipkészletét, amelynek fejlesztési kódneve CK8-04. Ez a Socket939 kivitelű processzorokhoz szánt nForce-változat a harmadik negyedévben kerül gyártásba, érdekessége, hogy akár 10 USB2.0 eszközt is csatlakoztathatunk majd hozzá. A hírek szerint a későbbiekben készül belőle egy integrált Directx 9 kompatibilis videovezérlőt tartalmazó változat is.

ATI chipes MSI kártyák?
Ati News

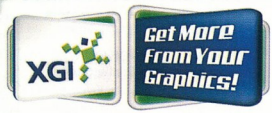
Az ASUS után az MSI is fontolóra vette, hogy a kanadai cég chipjeit is felhasználja grafikus kártyái tervezésénél. Egymásnak ellentmondó hírek jelentek meg, de az már biztosnak tűnt, hogy a jövő évtől kezdve a Gigabyte-hoz és az Asus-hoz hasonlóan az MSI is mindkét gyártótól származó chipekre épített termékekből állítja össze katalógusát. Mivel az ATI nem rendelkezik igazán olcsó DX9-gyorsítóval, ezért ebben a kategóriában GeForce FX 5200 megoldásának köszönhetően az NVIDIA 72 százalékos részesedéssel vezet. A felső kategóriás DX9-chipek piacán azonban a helyzet fordított, az ATI 68 százalékos részesedésével messze megelőzi a 32 százalékot birtokló NVIDIA-t. Ennek ellenére úgy néz ki, hogy a megállapodás mégsem fog megszületni, egyelőre nem tudni, hogy melyik fél gondolta meg magát.

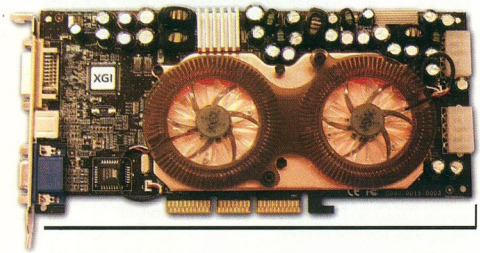
17 milliárdnyi eladott termék!
Sulinet Expressz

Bár nem tartozik szorosan a hardver hírekhez, de mindenképpen említésre méltó a Sulinet Expressz program, melynek meghirdetése óta több mint 17 milliárd forint értékben talált gazdára hardvereszköz. Az év végi hajtásra jellemző, hogy a mérleg augusztusban még csak 1 milliárdnál tartott, a bűvös tízes értéket pedig december elején érte el. A program népszerűségét a szigorú feltételek ellenére az évi 60 ezer Ft-os adókedvezmény adja. A nagy sikerekre való tekintettel az elkövetkező évben bővülni fog a programban résztvevő üzletek köre, viszont a termékek közül törlik az oda nem való elemeket, mint pl. a játékkonzolokat vagy a digitális videokamerákat.

Új versenyző a videó kártya piacon - XGI Volari

Az XGI szeptemberben mutatta be Volari névre keresztelt processzorait. A Volari DirectX 9 gyorsítására képes, és különlegessége, hogy akár két GPU is kerülhet egy videó kártyára. Ezt a BitFluent technológia teszi lehetővé, amely 2,13 Gbyte/sec sebességgel képes adatokat mozgatni a két lapka között. A legnagyobb teljesítményű modell a Volari V8, mely 2 darab vertex shader egységgel, 4 darab pixel shader egységgel, és 8 pixel futószalaggal rendelkezik. A középkategóriás Volari V5 hasonló specifikációkkal rendelkezik, de csupán 2 pixel shader egységet és 4 pixel futószalagot tartalmaz. Mindkét modellből létezik egyszerű és Ultra változat: utóbbi 50 MHz-cel gyorsabban üzemel. Az XGI megállapodást kötött a CP Technology és a Club 3D cégekkel, és úgy néz ki, hogy a Chaintech is hamarosan felveszi palettájára a Volari chipre épülő kártyákat.





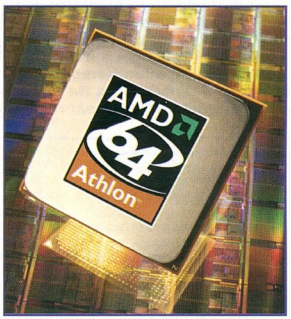
Új Xbox - új lemezformátum?

A Microsoft egyik álláshirdetéséből az derül ki, hogy olyan mérnököket keresnek, akik az Xbox számára új és egyedi lemezformátumot fejlesztenek majd ki a játéklemezek számára, GameDisc néven. Elvileg az is lehet, hogy ez csupán egy új másolásvédelmi eljárás lenne, de valószínűsíthető, hogy egy teljesen új típusú adathordozó kifejlesztése a cél. Ezt cáfolja az az értesülés, mely alapján az új konzol alkalmas lesz a hagyományos Xbox játékainak futtatására, és a DVD-filmek lejátszására is. Mint ismeretes, a redmondi cégnek óriási fejtörést okoz a DVD-íróval másolt lemezekkel való harc felvétele.

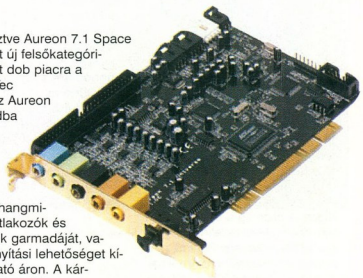
AMD Athlon64 már 3000+ is!

Az AMD december közepén bejelentés nélkül megkezdte asztali Athlon 64 3000+ processzorának forgalmazását. Az újdonság 218 dolláros listaáron vásárolható meg.

A chip – az eddig megjelent K8 magos processzoroktól eltérően – mindössze 512 kbyte másodszintű gyorsítótárral rendelkezik. A Socket754 tokozásban piacra kerülő lapka egycsatornás DDR400 memóriavezérlőt tartalmaz és 2 GHz-es órajelen működik. Érdekesség, hogy kissé magasabb áron szállítja a cég az 1.8 GHz-es 3000+ mobil változatát is, mely a szokásos 1 Mbyte gyorsítótárral van ellátva.



Új Terratec hangkártya



Továbbfejlesztve Aureon 7.1 Space hangkártyáját új felsőkategóriás hangkeltőt dob piacra a német TerraTec Electronic. Az Aureon termékcsaládba tartozó, 7.1-csatornás Aureon 7.1 Universe hangkártya kifogástalan hangminőséget, csatlakozók és szolgáltatások garmadáját, valamint távirányítási lehetőséget kínál elfogadható áron. A kártya a karácsonyi piacon mutatkozott be Németországban, 249 eurós áron. A 8 csatornás vezérlő 192 KHz-es digitál-analóg és analóg-digitál átalakítókkal van felszerelve a lehető legtökéletesebb hangzás érdekében. Kapunk hozzá egy előlapi panelt is, melyre számos zajszűrő áramkört is beépítettek a bakelitlemezek archiválásához nélkülözhetetlen RIAA-korrektor mellett.

És hogy a játékok kedvelői se maradjanak extrák nélkül, a chip természetesen támogat számos 3D-s felületet, mint pl. a Sensaura 3D, EAX, A3D, DirectSound(3D). A csomagban ezenkívül megtalálható a WinDVD legújabb verziója és a Sound Rescue 2.0-nak a Terratec számára egyedileg adaptált változata is.

PIACI KÖRKÉP

Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

HANGZÁS

X–micro mp3-lejátszó

Az X-Micro Technologies új terméke az EPIC mp3-lejátszó, amely már a sokadik ilyen eszköz a piacon. A cég 128 és 256 MB-os változatban szállítja ezt a kedvező árú terméket, melynek memóriája az egyszerűség kedvéért nem is bővíthető. A lejátszó 2 db mikroceruza elemmel üzemel, és az USB 1.1-es

szabványt támogatja, közönséges flash memóriaként, Ezért minden USB-háttértárakat kezelő operációs rendszer alatt feltölthetjük rá kedvenc mp3 vagy wma tömörítésű zenéinket. Érdekessége, hogy ellátták írásvédő kapcsolóval a véletlen meglepetések elkerülése végett. A csomag a lejátszón és a fejhallgatón kívül tartalmaz még egy USB-kábelt, egy CD-t az esetleg szükséges programokkal és egy nyakpántot is. A gyári adatok szerint áramfelvétele maximum 40 mA, amely alapján a szokásos alkáli-mangán elemekkel legalább 25-30 órás üzemidő érhető el.

Mistral Computerworld

Creative Travelsound 128

Az MP3 lejátszók eddig egyre kisebb méretet öltöttek, és csak a fejhallgatós használat irányába fejlődtek. A Creative egy újabb kategóriával is be próbált törni a piacra, méghozzá a táskarádiókat és rádiósmagnókat kiszorítandó célzattal. Kis zenelejátszója ugyanis beépített hangszórókkal rendelkezik, 128 MB-os memóriája MMC kártyával bővíthető, és hogy a kezelése a lehető legegyszerűbb legyen, ha USB-porton keresztül a PC-re kötjük, akkor egy egyszerű külső lemezmeghajtónak fogja azt az operációs rendszer kezelni. A Creative mérnökei gondoltak a diákokra is, ugyanis kitűnő minőségű hangfelvételek is készíthetők a beépített mikrofonnal. Ha van hálózati adapterünk, természetesen azt is használhatjuk az ügyes kis szerkezethez, hogy kíméljük az egyébként viszonylag borsos árú 4 db AAA méretű elemet.

Expert computer

VGA

Leadtek A380U - GF FX 5950Ultra - megfizethető(bb) videóerőmű.

A Leadtek Winfast sorozatú kártyáinak legújabb tagja végre nálunk is kapható. Vételára viszont vagy 20%-kal alacsonyabb a csúcskategóriánál megszokottnál. Ha elszántuk magunkat, és a még így is borsos vételárat leszurkoltuk, a kártyán kívül több teljes verziós játékot is találunk a dobozban, a kártya saját fejlesztésű konfiguráló és tuningoló szoftveréről nem is beszélve.

A processzor órajele az 500 MHz-et közelíti, a DDR memóriák sebessége pedig 900 MHz-re alakult, ami szédületes tempót jelent. A grafikus vezérlő egyetlen szépséghibája az egyébként esztétikai és technológiai szempontból hibátlan hűtőrendszer zajossága, amelyet a BIOS-frissítésbe beépített fordulatszám-szabályzó algoritmus azonnal megold. A kártyára épített RAMDAC-nak köszönhetően a DVI- és a VGA-kimeneten akár 2048×1538-as felbontást élvezhetünk, 75 Hz-es frissítés mellett, de 1600×1200-on még a 100 Hz-et is bírja! A felhasznált nVidia processzornak köszönhetően hardveres MPEG2-tömörítést, DirectX 9-támogatást és még sok más extrát is kapunk, a közvetlen MPEG2-es videofelvételről nem is beszélve. A kártya természetesen el van látva kompozit és S-video ki- és bemenettel egyaránt, úgyhogy külön eszköz nélkül megoldott régi VHS-kazettáink DVD-re archiválása, vagy a netről letöltött videoklippek TV-készülékre, szalagos videóra küldése! Aki nem sajnálja a pénzt egy mindent tudó grafikus vezérlőre, annak mindenképpen ajánljuk ezt a kártyát!

Expert computer

HDD

Highpoint ATA-vezérlőkártyák

A Highpoint Technologies fejlesztéseinek köszönhetően már nem kell kétségbe esni, ha az alaplapunkon kevés az IDE-port, vagy netán azok túl lassúak.

A RocketRaid vezérlőcsaládban ugyanis az egyszerű ATA100 és 133 vezérlőkártyától a 8 winchestert is elkezelő, RAID tömbök létrehozására is alkalmas, Serial ATA eszközöket támogató RocketRaid 1820-ig mindenki megtalálhatja a szükségletének és pénztárcájának megfelelő darabot. Emellett új termékkategória a külső Serial ATA HDD-keret, amely jelenleg a leggyorsabb lehetőség külső merevlemez csatlakoztatására. Több RocketRaid kártya ennek megfelelően a hátlap felé is rendelkezik kivezetéssel. A merevlemezeiket gyakran cseréberélőknek ez egy nagyon jó megoldás lehet. Akár külön fiókos ház sem szükséges ilyenkor, csupán egy megfelelő összekötő kábel és egy lengő tápcsatlakozó, bár az igazán elegáns megoldás a külön adapterről táplált, rack-fiókos külső egység. Megszállott film és mp3 gyűjtőknek mindenképpen érdemes elgondolkozni a fenti eszközök valamelyikének beszerzésén!

Mistral Computerworld

MULTIMÉDIA

LG DVD-író már nyolcszoros-an is

AZ LG legújabb modellje igazi világbajnok a DVD-írásban, ugyanis akár 8 perc alatt képes a lemezre pörkölni a 47 GB-nyi anyagot. Természetesen az összes szokásos médiát támogatja, mind írási,

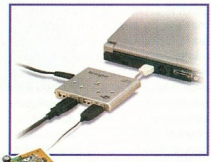
mind olvasási funkcióiban. A hagyományos 700 MB-os lemezeket 24-szeres, újraírható társaikat pedig 12-szeres sebességgel írja, ami nem nevezhető a leggyorsabbnak, viszont a tapasztalatok alapján a csak CD-k írására szakosodott meghajtók sem végeznek hamarabb a feladattal. A csomagban megtalálhatjuk a már megszokott és jól működő szoftvereket (PowerDVD, Nero).
A megszokott profizmus és elegancia, valamint a kedvező ár és minőség egyaránt jellemzi az LG legújabb csúcsmodelljét.
Expert computer

LifeWiew TV-tunerek

Bár a Brooktree Corporation BT878-as chipjével minden nagyobb gyártó készít tunerkártyát, azért érdemes megemlíteni a nálunk újdonság LifeWiew termékeit, ugyanis ezekbe már egy továbbfejlesztett változat került, mely hardveres MPEG-2-es tömörítést is lehetővé tesz. Az alapváltozat, a FlyTV Prime is sok extrát tartalmaz, mint pl. az automata keresés, vagy a teletext. A Prime 34-es kártya ezen kívül rádiót és sztereó hangdekódert is tartalmaz.
Egy kicsit komolyabb sorozat a Platinum-széria, melyeket digitális tuneregységgel szereltek fel. A Platinum 34-es csak PAL, míg a 35-ös már az amerikai NTSC-videojellel is elboldogul.
A csúcskészülék a DV3000-es, melyet IEE 1394-es FireWire csatolóval is elláttak, így nem csak az analóg videokamera csatlakoztatható hozzá.
Mistral Computerworld

Kenningston mini USB-hub

Akik sok USB-s játékvezérlővel, Pen drive-val járnak lan partikra, azoknak nagyon hasznos segítség lehet ez a mini USB 2.0-s elosztó. Bár olcsóbban is kaphatunk ilyen eszközt, ennek az erőssége a méretében rejlik, ugyanis



akár a laptop táskájába is belefér az adapterrel együtt, ugyanis csupán 8×1×6 cm helyet foglal. Adapteréhez tartozik egy univerzális átalakító is, melylyel a világ minden országában tudunk áramot nyerni a konnektorból. Utazóknak, sok USB-s eszközt használóknak ideális!
Expert computer

TFT

18"-os liyama TFT monitor

Az liyama cég a jó minőségű, viszonylag kedvező árú LCD-képernyőiről vált híressé. Általában 17"-osat, vagy a vastagabb pénztárcájúak a 19"-os változatot kedvelik, azonban már kapható a kettő közötti méret is, alig drágábban, mint a 17-es. Képátlója 46 cm, mely már tekintélyes képméretet jelent, megfizethető áron. A monitor vékonynak nem tekinthető, de erőssége a minden irányban mozgatható tartószerkezet, mellyel akár 90 fokban elforgathatjuk a képernyőt, vagy megdönthetjük azt. Képminősége a kategóriáját messze felülmúlja, viszont reakcióideje egy kicsit elmarad társaitól. Mindezeket együttvéve egy nagyon jó minőségű, könnyen kezelhető monitorral leszünk gazdagabbak, ha ezt a modellt választjuk.
Expert computer

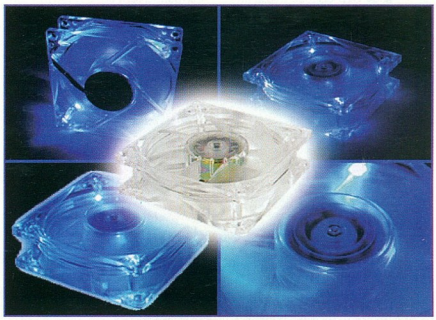
TUNING

Kingston memóriák játékosoknak fejlesztve

A Kingston HyperX memóriákat különösen a játékosoknak tudjuk ajánlani, ugyanis a legújabb DDR szabvány szerint tervezett chipek a válogatásnak köszönhetően maximális teljesítményt nyújtanak, emellett a gyártó élettartam-garanciát is vállal a termékre. A megfelelő hűtést az alumínium bordák garantálják a 184 lábú DDR-modulban.
A Dual Channel architektúrájú alaplapok tulajdonosainak jó hír, hogy párba válogatott, 2 db-os csomagban is kaphatóak a modulok.
Bluefish Computers

Dekoráljunk hűtőkkel!

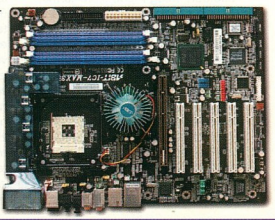
A CoolerMaster kínálatában egyre nagyobb számban jelennek meg az áttetsző műanyagból készült, dekorációs célokat is szolgáló, kivilágított hűtők. Ezek funkciójukat ugyanúgy ellátják, mint hagyományos fekete társaik, azonban érdekesebbé teszik gépünket. A cég választékában található még kék háttérvilágítással ellátott hőmérő és fordulatszám-szabályzó panel is, többféle kivitelben. Ezek közös tulajdonsága, hogy semmilyen szoftvert, alaplapi csatlakozót nem igényelnek, csak tápfeszültséget és persze egy szabad 5,25"-os bővítő helyet az előlapon. A színes LED-ekkel kivilágított ventillátorok érdekesek lehetnek, ha átlátszó plexi házba építjük a gépet.
Expert computer



ALAPLAP

Abit IC7-Max3 alaplap

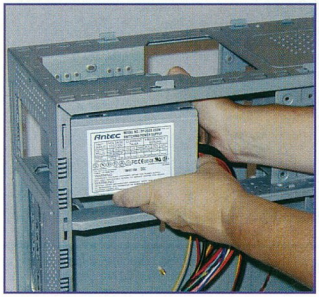
Az IC-7 MAX3 -at azoknak a felhasználóknak ajánljuk, akiknek számít a maximum biztonság és a felszerelteség. A 6 csatornás Serial Ata Raid, Silicon Image 4-port serial ATA RAID-vezérlés az Abit legújabb fejlesztése, mely Secure Ide néven látott napvilágot. Az Intel 875PE chipsetre épülő alaplap Socket 478-as Processzorok fogadására alkalmas 800/533 MHz-es FSB-vel. További extrát jelent a kategóriában már szokásos Intel Gigabit Ethernet, az egyedi fejlesztésű hűtőrendszer és az Abit SoftMenu technológia. Az alaplap az Intel legújabb technológiáit is támogatja, mint pl. a PAT vagy a HyperThreading. Ellátták ezen kívül egy AC97-es hangcsatornával, FireWire csatlakozóval, 8X-os AGP csatlakozóval is. Bővíthetősége 4 db DDR-DIMM memóriamodullal, 5 PCI eszközzel, és számos külső eszközzel lehetséges a 6 USB 2.0 portnak köszönhetően.
Bluefish Computers



VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK AZ ÉV ELSŐ FELÉRE, AVAGY LE A KOMPLETT KONFIGURÁCIÓKKAL!

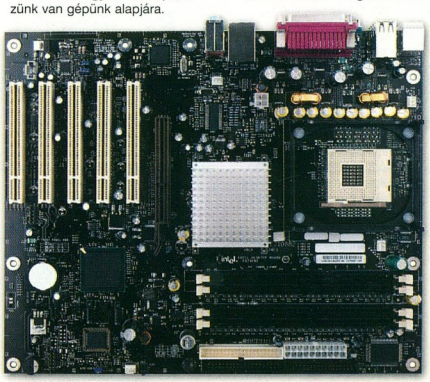
A karácsony ugyan már elmúlt, vele együtt elmúlt a vásárlási láz is. Az üzletek polcai konganak az ürességtől, ám eljön majd a pillanat, amikor újra megjön a kedv egy kis pénzköltésre, ezért talán nem oktalan egy rövid vásárlási tanácsadással összekötött sétát tennünk gépünk belsejében. A feladat nem lesz egyszerű, hiszen rengeteg hardverelemet kell megvizsgálnunk. Komplett konfigurációkkal most nem is fogunk foglalkozni, hiszen azoknál nem sok beleszólásunk van az alkatrészek összeválogatásába, ráadásul az esetek többségében jobban járhatunk, ha némi előtanulmányok után, mi magunk választjuk ki a számunkra megfelelő alkatrészeket. Vágjunk tehát bele, nézzük miből lesz a cserebogár, illetve a számítógép!

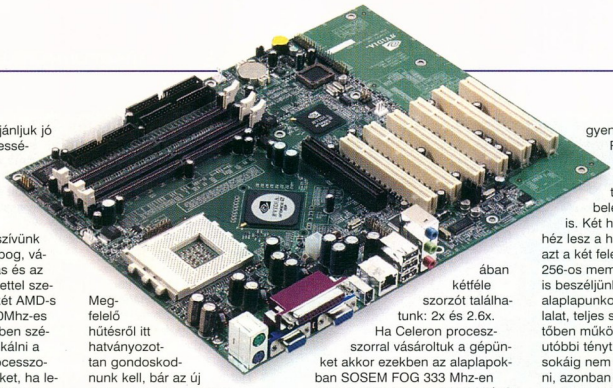
Egy gép építése a ház kiválasztásával kezdődik. A külalakra vonatkozóan túl sok tanácsot nem tudunk adni, hiszen itt mindenki az ízlése után megy, de azért itt is van néhány szempont, melyet érdemes szem előtt tartani. Lehetőleg olyan házat válasszunk, amelyen az előlapon vagy annak oldalán találunk USB-kimeneteket, illetve audió ki-bemeneteket és néhány esetben, főleg márkásabb termékeknél találhatunk még Fire-Wire csatlakozót is. A mai alaplapok legtöbbjén már megtalálhatók azok a csatlakozók, melyekre ezeknek az előlapi kimeneteknek a kábelei köthetők, segítségükkel megspórolhatjuk az asztal alatt bujkálás gyötrelmeit, fejhallgatónkat, USB-háttértárunkat egyszerűen csatlakoztathatjuk gépünkhöz. A ház vásárlásánál a másik fontos szempont a tápegység. Ennél lényeges, hogy megfelelő minőségű legyen, és nagyon fontos az is, hogy van beszerelve a házba. A legjobb megoldás az, amikor a táp az alaplap felett helyezkedik el, így nem képez akadályt a levegőnek, amellyel processzorunkat hűtjük. Eddigi eszmefuttatásunk lényege, hogy a táp kiválasztásánál legyünk nagyon igényesek, hiszen sok esetben a gépünk léte a tét. (A legtöbb helyen a táp elfüstölése közben szénné égett alkatrészeket NEM cserélik ki azonnal, hanem megpróbálják a ház forgalmazóján behajtani az összeget. Ez azt jelenti, hogy a gépünktől egy-két hétre elbúcsúzhatunk!) Ha olcsó házat veszünk, kérjünk bele márkásabb tápot. A normálisabb kereskedők ilyenkor beszámítják a házból kiszerelt táp árát az általunk választottba, hiszen újként garanciával azt is értékesíteni tudják. Annak ellenére, hogy ez utóbb említett megoldás kedvezőnek tűnhet (hiszen nagy adag pénzt spórolhatunk a házon), nem ajánlom jó szívvel, de ha valaki mégis emellett dönt, az ne felejtsen el vásárolni az új házikó mellé egy csomag gézlapot, mivel garantáltan szét fogja mételni a kezét a sok filléres, sorjázatlan alulemez. A táp kiválasztásánál az alábbi típusokat ajánljuk szíves figyelmetekbe: Codegen, Chieftec, Enermax, Huntkey, Deer. A Chieftec meg az Enermax viszi a prímet minőségben, ám a többi márka is sok előnyös tulajdonsággal rendelkezik, jóval kedvezőbb áron. Ha nagyon szűk a tápegységre kiszabott keret, legalább egy túlfeszültségvédőt vegyünk a gépbe, az csak egy-két ezer forint és nevét meghazudtolóan nem a túlfeszültséget védi, hanem gépünket a teljes leégéstől.



A következő alkatrész, amelyet kiválasztunk, az alaplap. Kezdjük az Intel platformmal. Az Intel i845-ös széria már kifutóban van, így ezeket csak akkor erőltessük, ha 486-os vagy Pentium I-es kategóriájú gépünket szeretnénk lecserélni és nagyon kevés pénzünk van gépünk alapjára.

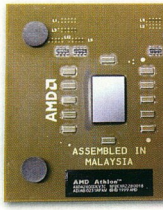
A legtöbb nagy gyártó (ASUS, Gigabyte, MSI, stb.) palettájáról már hiányoznak ezek az alaplapok, többnyire csak raktárról kaphatók az országban. Mi ennek az oka? Az i845 hivatalosan a 400/533 rendszerbuszon üzemelő processzorokat hivatott kiszolgálni, amelyek szintén mennek a süllyesztőbe lassan. A 800-as rendszerbuszon üzemelő processzorok még drágák ugyan, ám rövidesen egyeduralkodóvá válnak a piacon. Ha jelenleg egy lassabb, ám Northwood magos Pentium 4 tulajdonosai vagyunk, és fejleszteni szeretnénk gépünket, előbb egy drága, ám gyors i875P vagy i865PE lapkakészlettel szerelt alaplapot vegyünk, és a húsvéti locsolópénzből tegyünk bele új CPU-t. A VIA és a SiS is kínál Intel fronton megoldásokat,





de ezeket csak akkor ajánljuk jó szívvel, ha gépünk sebességének rovására szeretnénk viszonylag jól felszerelt megoldáshoz jutni.

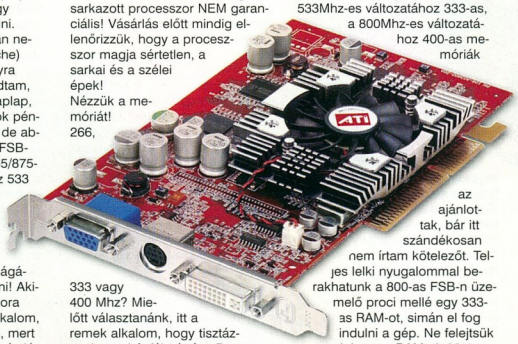
Abban az esetben, ha szívünk az AMD termékeiért dobog, válasszunk a VIA KT600-as és az NForce 2-es lapkakészlettel szerelt alaplapok (Mind a két AMD-s chipset támogatja a 400Mhz-es RAM-okat!) közül, ezekben szépen fognak majd muzsikálni a Barton magos AMD processzorok. A régebbi chipseteket, ha lehetőségünk van rá, kerüljük el. Nem rosszak azok sem, ám ha kicsit is hosszabb távra tervezünk, érdemes az újat megvenni.



Mindkét gyártó lapjainál lényeges szempont lehet még az integrált hang és hálózati kártya, a Fire-Wire és USB2.0 csatlakozók. Ezeket a legtöbb alaplapon megtaláljuk már. Segítségükkel ismét megspórolunk némi pénzt, hiszen nem kell külön megvenni bele a kártyákat, és nem kell kifizetni a tetemes csomagolási és szállítási költséget sem. Ház van, alaplap van, tegyünk bele procit. Ha Intel lapkakészletes alaplapot vettünk, akkor Celeron vagy Pentium CPU-t kell vásárolni. A Celeron processzorokban negyedannyi gyorsítótár (cache) van, amitől nem fog szárnyra kapni a gép, de mint mondtam, inkább most egy drága alaplap, mint később a sírás. Ha sok pénzünk van, ott a Pentium 4, de abból mindenképp a 800-as FSB-vel szereltet vegyük, ha 865/875-ös lapunk van. Az i845-höz 533 FBS-s kell, de ilyen, mint már írtuk, nem sok van, hiszen kifutó modell. Senki ne vegyen 533-as Pentium 4-est, csak ha a következő két évben esze ágában sincs alaplapot cserélni! Akinek esetleg ilyen processzora lenne, annak itt a remek alkalom, hogy megszabaduljon tőle, mert szépen megy lefelé az ára, és jó nagyot fog bukni rajta. Ha már az árnál tartunk: az AMD-s processzorok ára most nagyon kedvező, gyakorlatilag az egész skála bárki számára elérhető áron van, a csúcsmodelleket leszámítva.

Megfelelő hűtésről itt hatványozottan gondoskodnunk kell, bár az új Barton magos modellek már nem tartoznak a klasszikus kenyérpirító kategóriába (a dobozos változatokhoz adott hűtő nevetségesen kicsi.). Ne tessék elfelejteni, hogy a ház hátsó falára szerelt extra hűtőventilátor KÖTELEZŐ, és sokszor többet ér, mint bármelyik sokezer forintos réz csodahűtő! Mindenkinek ajánlom figyelmébe a Zalman márkanevet, tessék végignézni a termékeiket, messze a legjobb megoldásokat kínálják videokártyákhoz és processzorokhoz. Az AMD-s processzoroknak a behelyezése egy kis gyakorlatot és szakértelmet igényel. Ha nem csináltunk még ilyet, kérjük meg a boltban dolgozó technikusokat, hogy tegyék fel nekünk rá a bordát. A házilag lesarkazott processzor NEM garanciális! Vásárlás előtt mindig ellenőrizzük, hogy a processzor magja sértetlen, a sarkai és a szélei épek!

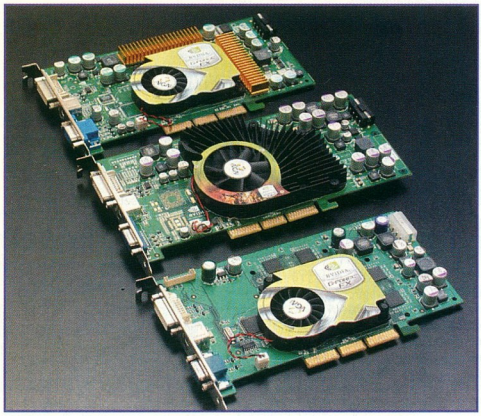
Nézzük a memóriát! 266, 333 vagy 400 Mhz? Miért? Mielőtt választanánk, itt a remek alkalom, hogy tisztázzunk egy-két félreértést. Rengeteg reklamáló ügyfelünk volt idén, akik azon problémáztak, hogy miért 266 Mhz-en megy a frissen vásárolt 333Mhz-es RAM-juk? Az Intel chipsettel szerelt alaplapok többségének a BIOS-ában kétféle szorzót találhatunk: 2x és 2.6x. Ha Celeron processzorral vásároltuk a gépünket akkor ezekben az alaplapokban SOSEM FOG 333 Mhz-en menni a 333 Mhz-es RAM! Miért? Mert a Celeron processzor 400-as FSB-vel megy (4x100) ahol az alap órajel 100 Mhz. 100x2 az 200, 100x2.6 az 266. A másik probléma néhány kétcsatornás memóriavezérlővel szerelt - elsősorban ASUS - alaplapnál jelentkezett: csak single (azaz egycsatornás) módban voltak hajlandók működni a párban berakott memóriák. Sajnos ez nem a memória hibája, sokkal inkább az alaplapé. Ragaszkodnunk kell ugyanis a gyártó webhelyén vagy a kézikönyvben megjelölt memória típusokhoz! Az ott feltüntetett RAM-okkal garantáltan fog menni az alaplap. (Sajnos sok esetben ezeknek a beszerzése Magyarországon nagyon körülményes vagy lehetetlen.) Ha Celeron CPU-t vettünk és nem tervezünk későbbi cserét, a 266Mhz-es RAM-ok teljesen megfelelőek, bár kapni már nem nagyon lehet őket. A Pentium processzorok 533Mhz-es változatához 333-as, a 800Mhz-es változatához 400-as memóriák



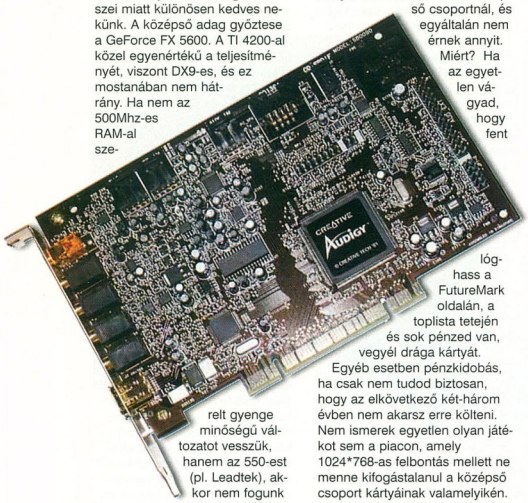
az ajánlottak, bár itt szándékosan nem írtam kötelezőt. Teljes lelki nyugalommal berakhatunk a 800-as FSB-n üzemelő proci mellé egy 333-as RAM-ot, simán el fog indulni a gép. Ne felejtsük el, hogy a RAM-ok 99%-a elindul a referencia órajelek alatt is, azaz a 333-as el fog menni 266-on, míg a 400-as 333-on. Még egy tipp a kétcsatornás memóriavezérlővel szerelt alaplappal rendelkezőknek: senki NE vegyen 2 db 256Mb-os RAM-ot! Tessék venni egy 512-est, aztán egy-két havi (húsvéti) spórolás után lehet bele venni egy másikat is. Két hónap múlva elég nehéz lesz a használt piacon eladni azt a két feleslegesen megvett 256-os memóriát, arról pedig ne is beszéljünk, hogy hiába van az alaplapunkon négy memóriafoglalat, teljes sebességgel csak kettőben működnek memóriáink. Ez utóbbi tényt az Intel és az NVIDIA sokáig nem volt hajlandó elismerni, azonban szorgos emberek komoly tesztek árán bebizonyították igazukat, így hivatalosan is elfogadottnak tűnik a tény. Következzen a videokártya, más néven monitorvezérlő. Ez talán a legkeresettebb, legjobban fogyó cikk a piacon, mivel a leglátványosabb teljesítmény-növekedést tudjuk vele elérni. Sajnos a helyzet nagyon elkeserítő. Egyrészt kevés versenyző szerepelteti a termékeit, másrészt a piac élesen két részre tagolódott a teljesítményt és az árat tekintve. A két versenyző természetesen az ATI és az NVIDIA. Melyiket vegyük? Attól függ, mire akarjuk használni. Itt egy lista a pillanatnyi erővi-szonyokról.

Ati 9800 XT
Ati 9800 Pro
GeForce FX 5950 Ultra
Ati 9800
Ati 9600 XT
GeForce FX 5700 Ultra
Ati 9600 Pro
Ati 9600
GeForce FX 5600
GeForce 4 TI 4200 8x
Ati 9600SE
GeForce 4 440MX 8x
Ati 9200
GeForce FX 5200
Ati 9200SE

Most persze néhányan a fenti kártyák birtokosai közül erősen hörögni kezdenek, de ez nem sokat változtat a tényen és a sebességbeli sorrenden. A fent felsorolt kártyák 90%-a nap mint nap tucatszám fordul meg a kezünk között, és még ha tévedtem is néhány helyezést illetően, a lista garantáltan hiteles. Az alsó szekció a kispénzű rétegnek ajánlott, akik Trident 9000-ről vagy S3 Trio-ról jönnének felfelé. Annak ellenére, hogy nem ért el túl jó helyezést, mi a GeForce4 440MX-et ajánljuk megvételre. Minden elmegy rajta, a driverek kiforrottak



(az új Forceware megy vele sima), és van most belőle egy Chaintec modell, amely kifogástalan külseje és minőségi alkatrészei miatt különösen kedves nekünk. A középső adag győztese a GeForce FX 5600. A TI 4200-al közel egyenértékű a teljesítménye, viszont DX9-es, és ez mostanában nem hátrány. Ha nem az 500Mhz-es RAM-al szerelt gyenge minőségű változatot vesszük, hanem az 550-est (pl. Leadtek), akkor nem fogunk benne csalódni.



Az igazság az, hogy a meglepően sikeres 9500-as sorozat után a 9600 iszonyú kiábrándító. Rengeteg gyártó rukkolt elő különböző megoldásokkal, egyik gyengébb, mint a másik. Senkinek sem ajánlom, kivéve talán a Gigabyte 9600 Pro-t, amely nagyon szépen összerakott darab.

Most jöjjön az a bizonyos álomhatár, a 40 000-es "váltó". A felső zóna kártyái ugyanis nagyjából ennyivel kerülnek többe a középső csoportnál, és egyáltalán nem érnek annyit. Miért? Ha az egyetlen vágyad, hogy fent lógjhass a FutureMark oldalán, a toplista tetején és sok pénzed van, vegyél drága kártyát. Egyéb esetben pénzkidobás, ha csak nem tudod biztosan, hogy az elkövetkező két-három évben nem akarsz erre költeni. Nem ismerek egyetlen olyan játékot sem a piacon, amely 1024*768-as felbontás mellett ne menne kifogástalanul a középső csoport kártyáinak valamelyikén. Ha nem vagyunk nagyravágyóak, akkor azt az egész felső részt hagyjuk meg a szaklapok tesztereinek és a milliomosoknak. A 40 képkocka/másodperc bármelyik játékban több mint elég, de 80-90 000 forintért játszhatunk akár 60-70 FPS-el is.

Említettük pár sorral feljebb a hangkártyákat. Az alaplapi megoldás nem rossz, de azért annyira nem is jó. Van már belőle 5.1, sőt 6.1 csatornás változat is (2 első, 2 hátsó, első center, hátsó center, mélyláda), de DVD-nézéshez használjuk inkább a digitális kimenetet megfelelő erősítővel, ha biztosra akarunk menni. Hardcore gamerek felejtsék el! Biztosan sokan hallották már a Windows indulásakor azt a kis megtorpanást a trallalában az alaplapi hangkártyával rendelkező alaplapok esetén. Ez azért van, mert ezek a „hangkártyák" bizony használják a processzorunkat a hangok „előállítása" közben, néha nem is kicsit. Aki főleg a játékokat tartja szem előtt a vásárláskor, az válasszon inkább egy SB Live vagy egy Audigy2 Creative hangkártyát. Az Audigy 1 már csak elvétve található, a 2-es verzió teljesen felváltotta. A játékok nagy része ezekre a kártyákra van optimalizálva, legtöbb esetben natív EAX-támogatással. A zenészeknek ajánljuk, új hangkártya helyett vegyenek egy új zongorát, annál szebben semmi sem szól.

Következzenek a winchesterek (merevlemez). Érdekes, hogy a winchester kifejezés sehol nem terjedt el a merevlemezek elnevezéseként, a külföldi sajtó hard drive-ként hivatkozik rájuk, innen is ered a HDD rövidítés, ami Hard Disk Drive-ot jelent. Ezekből az eszközökből 80Gb alatt senki ne vásároljon. A 60Gb-os modellek a legtöbb helyen 500-1000 forinttal kerülnek kevesebbe, azokat tehát - remélem - senki sem veszi. Ha feljebb tekingetünk, ugyanez a helyzet: egy kis plusz pénz ráfordításával szépen sétálhatunk feljebb a gigabájtok létráján, egész a 200 Gb-ig. Ha márkát is meg kellene jelöljek, azt mondanám, Seagate - vitán felül az elmúlt év legmegbízhatóbb és legkeresettebb „vinyója".

Jöhet a CD olvasó. Meglepően sok gépet adtunk el idén 52x CD-ROM + valamilyen CD-RW párosítással, annak ellenére, hogy kis túlzással talán, pénzkidobás az egész. A DVD lejátszók ára bőven az elfogadható szint alá süllyedt, így mindenképpen megéri CD-ROM helyett megvásárolni. Ha másolgatni akarunk, vegyünk

egy kombó meghajtót. (DVD/CD-RW) A kezdeti gyerekbetegségeiket kinőtték, gyorsak, megbízhatóak, és van íróink is meg DVD-nk is. Ha sok pénzünk van, akkor vegyünk egy DVD-írót. Az OEM (zacsis) változat már bárki számára elérhető, és az egyszerű otthoni irkáláshoz bőven elegendő egy mínuszos, kétszeres modell. Ha ragaszkodunk a „röpíráshoz" és maradt még pénzünk, tegyünk mellé egy extra DVD-t. A modellek itt is széles skálán mozognak, körül lehet nézni, hogy ki mit ajánl. Mi a Toshibát meg a Pioneert szeretjük, de az országban most oly népszerű LG-családdal sincsenek problémák.

A lényegesebb alkatrészeken túl is jutottunk, ami szerencse, hiszen a cikk itt is véget is kell érjen, hiszen nem tölthetünk meg egy komplett újságot vásárlási tanácsokkal. Amennyiben igény lesz rá, megpróbáljuk a tanácsadást egy későbbi számban folytatni, hiszen hónapról hónapra jelennek meg új, jobbnál jobb termékek, a most ajánlottak pedig hamar kifutólistára kerülnek majd.

haws3r

SONYERICSSON P900 NAGYBAN MÁS

Manapság terjedőben lévő irányzatnak mondható, hogy a vevők, azaz a mi igényeinket szem előtt tartva, a gyártók egyre több funkcióval ruházzák fel hordozható eszközeinket, hogy minél kevesebb különálló, eltérő rendeltetésű dolgot kelljen magunknál tartanunk.

Ezt a fajta koncepciót leginkább talán a mobiltelefonok világában véljük felfedezni, hiszen pár év leforgása alatt igen sok szolgáltatás integrálódott a ma kapható kézi csodákba, már az úgynevezett belépő szintű készülékek is számos szolgáltatással kecsegtetnek, úgy mint határidőnapló, számológép, jegyzettömb, és a sornak koránt sincs vége...

A mobiltelefonok piaca egy másik szemszögből is igen érdekes lehet, hiszen a gyártók rengeteg modellje szinte elárasztja a piacot, nagymértékű választási szabadságot adva a vásárlóknak. Ez a lehetőség azt eredményezte, hogy a mobilkészülékek mára egyfajta önkifejezési formává váltak, (úgymond: mutasd a telcsid megmondom, kivagy) vagyis egyesek szerint sokat elárulhat az emberről, milyen mobiltelefonja van - itt meg kell jegyeznem, ezt a véleményt én nagyon nem osztatnám, hiszen ez a fajta megítélés elég felületes. Kicsit elkanyarodtam a tárgytól, térjünk is vissza eredeti témánkhoz. Célunk nem mást, mint a mobiltelefonok világának nagyra nőtt, és igen kimagasló tudású egyedei közül egy jövevényt kissé szubjektív módon kiértékeljünk. Ehhez a már a bevezetőben említett kétfajta osztályozást fogjuk segítségül hívni, és a külsővel kezdenénk, mert ez volna a rövidebb. Remélem, sokaknak volt szerencséje a SonyEricsson P800-as modelljéhez, ha csak rövid szemügyre vétel erejéig is. A P800 komoly hátránya véleményem szerint a kissé komolytalan megjelenése volt, hiszen kategóriájában egyáltalán nem jellemző a slamposság! Ezzel az ismérvvel szemben a P900 100%-os előnyben vagy, hiszen a sötétszínű, konzervatívan elegáns külső burkolat sokkal jobban megy akár az öltönyhöz, akár a hawaii-mintás inghez. Nagyon fontos hogy derékban is előnyösen fogyott az új modell, és mármár elérte a „zsebre tehető" kategóriát (de csak módjával), az előd gömbölyded formáit pedig egy gépiesen lekerekített formavilág követi (kicsit olyan, mint a svéd autógyártásban fellelhető idomok). Mindezt egybevéve, a vérfrissítés után sikerült ráébrednem, mikor is egy kedves barátom P800-asa véletlenül az asztalra került, közvetlenül a P900-as szomszédságába, és igen nagy meglepetéssel tapasztaltuk (mondhatni, elszörnyülködve), hogy a két masina kijelzője ég és föld. Mind színhűségben, mind kontrasztban hatalmas különbségeket véltünk felfedezni, természetesen a 900-as modell előnyére. A kamera szintén elég jó minőségű, 640x480-as képeket készít egy mobiltelefontól elvárható minőségben, de ami újdonság, hogy „memóriafogytig" tartó videofelvételeket készíthetünk MPEG4 tömörítésben. Ami pedig az említett memóriát illeti, a készülékben, 16Mb van, ezen helyezkedik el a manapság már szokásosnak mondható Symbian operációs rendszer, de persze adatok és programok tárolására egyaránt használhatjuk. Bővítésre is van lehetőségünk, egy 128Mb-ig bővíthető, cserélhető MemoryStickDuo foglalat segítségével (a készülékhez egy 32Mb-os kártyát kapunk vásárláskor). A platform legnagyobb előnye, hogy fejlesztő környezete publikus, így elég sok szoftvercég jelent meg különböző alkalmazásokkal, melyekkel felvértezve a telefonunkat gyakorlatilag egy modernkori svájci bicskát kaphatunk. Ráadásul így azt a fajta akadályt is átlépi a rendszer, hogy valamely alkalmazási területről kiessen. Ha így nézzük, eszközünk gyakorlatilag nem tud elavulni, ez természetesen gyakorlatilag nem igaz, hiszen, a P800-as sem volt éppen rossz elképzelés, és az imént említett erényeket ugyancsak birtokolta, mégis túllépett rajta a technológia. Természetesen a technikai világ gyors ütemében senki és semmi nem ülhet huzamosabb ideig a csúcsokon. Az igen vonzó tulajdonságokon felül, van még egy paraméter, amelyben szintén kimagasló a készülék, ez pedig nem más, mint a 279 ezer forintos listaára, ráadásul ha igazán jól szeretnénk érezni magunkat, ajánlott a 128Mbájtos MSD kártya is, melyért újabb 40 ezer pénzt kell letennünk az asztalra.

Kovách Kornél

ASZTALI DVD/MPEG-4 LEJÁTSZÓK

Karácsony idejére nálunk járt két asztali DVD-lejátszó, melyek már képesek „megérteni" a manapság PC-n nagy tért hódított DivX-, Xvid-kodekek segítségével tömörített filmeket is. Mindkét példány azonos árkategóriába tartozik, és a DVD/CD-korongok lejátszása mellett olyan extra funkciókat is nyújtanak, mint az MP3 kezelése, vagy a JPEG-formátumú képek TV-n történő megjelenítése...

Érdekes tendencia figyelhető meg a DVD-lejátszók terén, hiszen a tesztünkben szereplő két példányhoz hasonló termékek megjelenése azt jelenti, hiába lehet a PC-ből is közel azonos minőséget kihozni a hang és a kép terén, mégis sokan úgy döntöttek, kötik az ebet a karóhoz, és a filmeket kizárólag TV-n, és a hozzákapcsolt hangrendszereken hajlandóak megtekinteni. Ha belegondolunk, ez nem is túlságosan meglepő, hiszen egyrészt, ha már valaki beruházott az otthoni mozis berendezésekbe nem szívesen költene még legalább egynyit egy PC szintre hozására, arról nem is beszélve, hogy menynyire le vannak maradva a mai TFT-k a plazmatévék képvilágától.

Frissítés a tudás atyja

Ettől még a felhasználókról a legtöbb gyártó feltételezi, hogy a közelükben ott csücsül egy személyi számítógép is, hiszen például a cikkben szerepeltetett termékekhez elkészített firmware-ek (szoftverfrissítések) csak CD-író segítségével varázsolhatók a lejátszókra. Sajnos azáltal, hogy ezt a lehetőséget a gyártók megteremtették, sokszor vissza is élnek a helyzettel, hiszen az esetek nagy százalékában a boltban megvásárolt termék még tartalmaz egy-két olyan boszszantó hibát, melyeket egy-egy szoftveres frissítéssel később (akár hónapok múltán) könnyen orvosolni lehet. Így tesztünk során kénytelenek voltunk mindezen (a lap leadásakor elérhető) frissítéseket is beleszámolni a végeredménybe, és szeretnénk a leendő vásárlók figyelmét is felhívni ezek létezésére - habár van egy olyan tippem, hogy mindez a PC-t használók számára nem számít nagy újdonságnak.

Külalak és kiegészítők

A dobozokat kinyítva, majd kipakolva a bennük található dolgokat az első benyomásom az volt, hogy a Yamada mögött átgondoltabb koncepció rejlik a háttérben, ráadásul a külalak is sokkal imponálóbb volt, mint a LiteOn esetében. Persze, mindez főként szubjektív összetevőkből áll, ám az már fölöttébb különösebb, hogy a Yamada mellett egy hagyományos SCART-csatolót találhatunk, melyet egy videokábel egészít ki, míg a LiteOn esetében a videokábelt kellett egy SCART-átalakítóval ötvöznünk ahhoz, hogy ezt a fajta csatlakozási módot választhassuk. Természetesen ennek ellenére mindkét eszközön többféle audio / video-kimenet található, közöttük koaxiális és optikai, valamint S-Video is, de az utóbbi egy kevésbé elegáns változat.

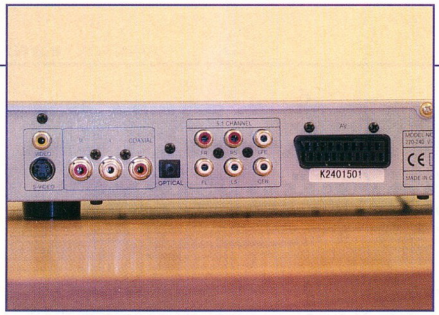
PhoMaster

A LiteOn lejátszóján egy PCMCIA-csatlakozóra lelhet a szemfüles vásárló, ami nem is véletlen, hiszen ennek, valamint a csomagban található két adapterkártya segítségével a lejátszón is megtekinthetjük digitális formában tárolt fényképeinket.
Az egyik adapter a CF-kártyákat, míg a másik rögtön 4 formátumot kezel, név szerint: MS, SM, SD, MMC. Az adapterek segítségével nemcsak képeket, de akár MP3 formátumú zenéket is meghallgathatunk a lejátszón.

Kezelőfelület és általános használat

A menürendszert tekintve egyértelműen a Yamada megoldása a praktikusabb, hiszen itt a formátumtól függetlenül a CD/DVD aktuális könyvtárstruktúráját láthatjuk, igaz, csak rövidített fájl- és könyvtárnevekkel. A LiteOn ezzel szemben egyetlen nagy listába gyűjti ki az összes elérhető elemet, és ezek között böngészve kell kibogarásznunk a nekünk tetszőket.

Mindkét lejátszó képes az alapvető műveletekre (állóképek forgatá-



sa, slideshow, visszajátszás, DVD-s funkciók stb.), a menükben és a távirányítón eligazodni pillanatok kérdése, a beállítások pedig többé-kevésbé lehetővé teszik, hogy saját szájízünk szerint állítgassunk egyes paramétereket. A LiteOn beüzemelésekor például kénytelen a vásárló magától rájönni arra, ha PAL helyett NTSC-módban van - mindezt a szemcsés, fekete-fehér kép jelezni fogja (erre a Yamada legalább az üzembe helyezést leíró tájékoztató szövegben felhívja a felhasználók figyelmét).

A LiteOn számomra ismeretlen módon értelmezi az előre- és hátratekerést, ilyenkor megáll a visszajátszás, majd a film egy, a lejátszó által választott, későbbi pontjában folytatódik pár másodperc után. Ezzel szemben az előbbi lejátszó a tekergetés közben mutatja is, hogy hol tart a felhasználó a filmben, így könnyedén kiválasztható a kívánt jelenet. Ugyan ez csak állóképek sorozatát jelenti, ám mégis több a semminél.

Film lejátszása

Az igazi különbségek természetesen a lejátszás során jelentek meg, és nem csupán egyetlen területen. A korongok olvasása esetén a Yamada kiválóan teljesített, aránylag gyorsan töltötte be a filmeket, és akadozást nem sikerült kicsikarni belőle a visszajátszás során, legyen szó bármilyen formátumról. A LiteOn olvasója viszont már a legelső írható DVD behelyezése után elkezdett komolyan gondolkodni, és ezt sajnos a visszajátszás során is produkálta, így egy-egy jelenetnél a lejátszó képes volt egyszerűen megállni, majd kis röccenés után folytatni a filmeket.

Ezt leszámítva még egy funkcióban tudott a Yamada többet nyújtani, és ez a keresés volt.

A legtöbb PC-ről begyűjtött filmmel az volt a baj, hogy a ripplésnél előforduló különbségek itt is erősen megjelennek (különbség a hang minőségében és erejében), de azért a visszajátszás mindkét esetben kiváló képpel és hanggal járt együtt. A pixelesedés és a kép felbontásbeli problémái csak alacsony minőségű forrás esetén jelentek meg, ráadásul az AC3-as hangsávok visszajátszása sem befolyásolta a sebességet, ahogy az el is várható egy hasonló terméktől. A különböző formátumok visszajátszása is kiválóan működött, leszámítva néhány korábbi DivX-es filmet (3.xx-szériával akadhatnak problémáink), valamint az egyik MPEG-4-es filmet, melyet számunkra ismeretlen okból nem volt hajlandó visszajátszani a LiteOn asztali lejátszója - talán a fájl kiterjesztése okozhatta, de az is lehet, hogy a rendelkezésünkre állónál is újabb firmware kellett volna hozzá. A filmekhez járó hang az esetek túlnyomó többségében MP3 formátumban tárolódik, ennek visszajátszása mind CBR (konstans bitráta), mind VBR (változó bitráta) esetén kiváló; a LiteOn ezt megfejelte a WMA-fájlok, valamint az MP3PRO támogatásával is.

Talán a legkevesebbet a DVD-filmekről kell szót ejtenünk, hiszen ezek lejátszása mára már eléggé szabványos, sok újítást nem nagyon találhatunk. Annyit azonban érdemes megjegyezni, hogy a Yamada a régiókódokat egyáltalán nem veszi figyelembe (egyszerűen nincs benne ezt figyelő funkció, így bármilyen lemezt képes lejátszani), míg a LiteOn esetében ezt is beépítették a termékbe, csak egy titkos menübe rejtették, hogy alapértelmezésben ne lehessen használni a régióktól mentes üzemmódot. Az előhívásához egy billentyűkombinációt kell beütnünk a távirányítónkon.

Összességében

Azoknak, akik inkább a professzionális megoldásokban gondolkoznak, sokkal vonzóbb megoldásnak számíthat a Yamada lejátszója, mind külalakját, mind képességeit tekintve. Akik inkább a minél szélesebb szolgáltatásválasztékot, valamint az ár/teljesítmény-arányt tartják szem előtt, azok számára a LiteOn lehet a megfelelő választás, hiszen a bővítőkártyákat és a támogatott formátumokat tekintve kenterbe veri legtöbb vetélytársát. Ugyan egyes funkciói hagynak némi kívánnivalót maguk után, azért ezek egy részét egy újabb szoftverfrissítéssel valószínűleg könnyedén meg lehetne oldani.

Chilly

DIVX - XVID

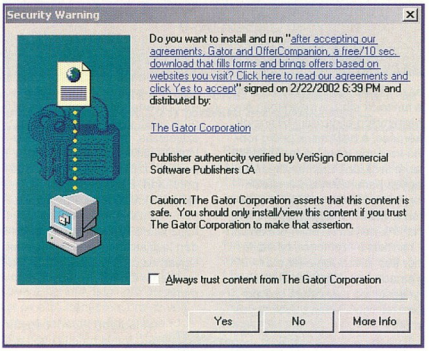
Talán kevesen tudják, de a Divx eredetileg a Circuit City kezdeményezése volt, és lényegében arra volt hivatott, hogy egy bizonyos limitációval bővítse ki a DVD-lemezek működését. Ez azt foglalta magában, hogy a divx-es filmeket megvásárolva, azok tartalmát két napig lehetett korlátlanul megtekinteni, majd utána a korong tartalmát már többet nem lehetett visszajátszani. Természetesen rövid időn belül sokaknak ez a megoldás drágának és haszontalannak bizonyult, és így az ötlet megvalósításával fölhagytak.

A DivX kodeket a DivXNetworks készítette el, és eredetileg nem ezt a nevet szánták volna ennek a megoldásnak. Az MPEG-4 segítségével a cél az volt, hogy a megnövekedett sávszélességhez (broadband) mérten elérhetővé váljon a DVD-minőségű filmek hálózaton történő továbbítása. A vállalat továbbá kifejlesztette a progresszív letöltést is, mely lehetővé teszi a filmek egészképernyős megtekintését akkor is, ha még a fájlnak csak egy része lett letöltve a világhálóról.

Az XviD tulajdonképpen a DivX alternatívájaként jött létre, a nyílt forráskódban dolgozó közösség munkájának eredményeképpen. Ez azt is jelenti, hogy az XviD codec a GNU GPL licensz előírásainak megfelelően ingyenesen terjeszthető és felhasználható (szemben a DivX komoly megkötéseivel - mind a végfelhasználókat, mind a programfejlesztőket érintően), ráadásul mára már az új DVD-lejátszók is ismerik és használják.

BELSŐ ELLENSÉGEK - KÉMEK A SZÁMÍTÓGÉPÜNKBEN

Az internet széleskörű elterjedésével a hackerek mellett megjelentek azok a cégek, amelyek a magánfelhasználókat vették célba: az internetes jog hézagjait kihasználva az otthoni és irodai számítógépekre különféle cselekkel olyan háttérben futó szoftvereket készítettek, amelyek információkat gyűjtenek szokásainkról és a merevlemezen lévő adatokról, programokról.



A kártékony szoftverek írását végző PestPatrol cég szakemberei jelenleg 1280 interneten terjedő adware-t és 155 spyware-t tartanak nyilván adatbázisukban. Ijesztőek ezek az adatok, ha hozzávesszük, hogy három évvel ezelőtt még alig egy tucatról tudtak a biztonsággal foglalkozó szakemberek, és most már az internetre kapcsolt számítógépek 90 százaléka (!) fertőzött ilyen szoftverekkel.

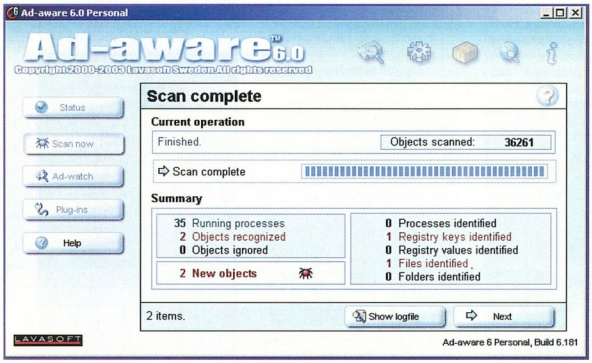
Az adware-ek és spyware-ek nagy része más szoftverekkel együtt érkezik a számítógépünkre. Az internetről számos olyan ingyenes program tölthető le, amely önmagával együtt felmásolja a kéretlen szoftvereket, és bár többségük a telepítés megkezdése előtt figyelmezteti a felhasználót, hogy az ingyenesség ára van, legtöbbször a kíváncsi internetezők nem veszik észre, vagy - mert még nem ismerik a spyware fogalmát - átlépnek a figyelmeztetésen.

Azonban van ennél durvább módja is a spyware-k terjesztésének: a GAIN hálózatot üzemeltető Gator Inc. (jelenleg Claria néven futnak) például olyan ActiveX telepítőt készített, amely az egyes weboldalak betöltését követően automatikusan elindul. A spyware-k zömét rosszul megírt, instabil programkód működteti, méretes memóriaterületet, processzoridőt és internetes sávszélességet foglalnak le, veszélybe sodorják az operációs rendszer működését. De mit tehetünk ellenük? Hogyan kerülhetjük el, hogy feltelepedjenek, és hazavágják a két hete újonnan feltelepített Windowsunkat? Nos, nem árt az óvatosság: ne próbáljunk ki gyanús szoftvereket, ingyenes, grátisz alkalmazásokat, ne töltögessünk le jópofa képernyőkímélőket és elektronikus képeslapokat.

Igyekezzünk megbízható forrásokat használni (például ajánlom a www.download.com-ot, a site szerkesztői minden esetben korrektül jelzik, ha a letölteni kívánt szoftver adware-t vagy spyware-t tartalmaz.) Legyünk óvatosak böngészés közben, ne vágjuk rá minden felbukkanó ActiveX ablakra, hogy "Igen, szeretném telepíteni".

Emellett használjunk rendszeres anti-adware szoftvereket.

A korongon megtalálható az Ad-Aware 6-os, ingyenes verzióját, amely átkutatja a merevlemezünket és kíméletlenül kiírtja a nem kívánt alkalmazásokat (ráadásul a Language Pack telepítése után mindezt magyarul teszi!).



Az Ad-Aware immár teljesen úgy működik, mint egy víruskereső: karanténba zárja a gyanús fájlokat, az interneten keresztül frissíti saját adatbázisát. A megvásárolható Professional változat pedig már arra is képes, hogy folyamatosan figyelje a vállalati hálózatba kapcsolt egyes gépeket. Az Ad-Aware indítás után átnézi a merevlemezt, megkeresi a feltelepült kártékony programokat, majd szisztematikusan átfésüli a Windows regisztrációs adatbázisát, olyan kulcsok után kutat, amelyeket spyware-ek jegyeztek be korábban. A scan végeztével kilistázza a megtalált elemeket. (Érdemes végigfutni a listán, nehogy olyan regisztrációs kulcsot vagy szoftverelemet töröljünk, amelyet tévedésből ismert fel az Ad-Aware.)

Bepipálhatjuk egyesével a törlésre kijelölt sorokat, de jobb klikkel akár az összes elemet beikszelhetjük, aztán egyetlen gombnyomással törölhetjük a fölösleges programokat, cookie-kat és regisztrációs bejegyzéseket. Az Ad-Aware az eltávolított elemeket automatikusan karanténba teszi, így a tévedésből kilakoltatott DLL-eket és beállításokat később visszatudjuk állítani.

A spyware-ek komoly problémát okozhatnak a jövőben. Mivel tömegesen jelen vannak a számítógépeken és közvetlenül hozzáférnek az erőforrásokhoz, előbb-utóbb meg fog jelenni az első olyan vírus, amely ezeken a programokon keresztül fertőzi majd meg a számítógépeket.

Az USA és az EU törvényhozása igyekszik reagálni az internet felől érkező új fenyegetésre, több szenátor is támogatja azt a javaslatot, amely ellehetetlenítené a kéretlen szoftverek terjesztését.

PeterM

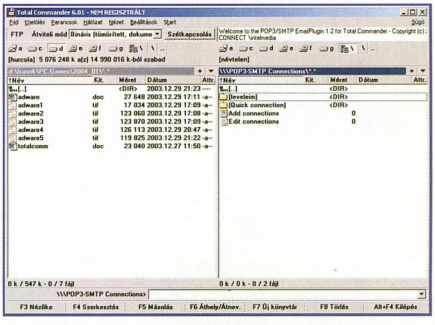
TOTAL COMMANDER 6 - A SVÁJCI BICSKA

A Total Commander - leánykori nevén Windows Commander - az egyik legismertebb fájlkezelő, használói a Windows beépített Explorert használókkal ellentétben kényelmesen navigálnak a gigabájtok tengerén. Nemrég megjelent a progi 6-os verziója, ebből az apropóból körülnéztünk a Total Commander háza táján.

Vegyük először is sorra, mit kínál nekünk ez a program! Nos, mindenekelőtt a nyugdíjazott Norton Commander által bevezetett két paneles fájlkezelést, könnyű navigálást, a hálózati meghajtók elérését, több, egyidejű FTP-kapcsolat megnyitását, ZIP, RAR, ARJ és az elterjedt tömörített formátumok kezelését, könyvtárszerkezetek összehasonlítását, keresést a fájlnév és akár a fájl tartalma alapján és még sorolhatnánk... Ráadásul mindezt magyar nyelven, köszönhetően annak a lelkes csapatnak, amely minden egyes új verzióhoz elkészíti a fordítást.
Kevesen tudják azonban, hogy a Total Commander még otthonosabbá tehető, ha körülnézünk a progi honlapján és letöltünk néhány hasznos kiegészítőt hozzá. Az alábbiakban szemügyre vesszük a legérdekesebb plug-formában látjuk, az audió adatot egyetlen fájlként találjuk meg a könyvtár elején. A frame-eket és a hangsávot azonban nem csak megnyitni és kimásolni tudjuk, de akár le is cserélhetjük. A plugin bemenetként a BMP- és JPG-formátumokat képkockaként, a WAV-formátumú állományokat pedig hangsávként kezeli.
Az egyes AVI-fájlokba egyébként a CTRL+PGDN billentyűkombinációval léphetünk be.

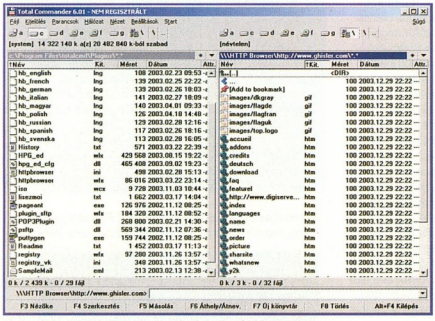
HPG Editor

Ez a plugin a TC egyik legnagyobb hiányosságát pótolja: a beépített, F3-ra előbújó szerkesztőt kódeditorrá alakítja át. A telepítést követően a szerkesztő felismeri a HTML, PHP, C, Pascal, SQL és Perl programozási nyelven írott textfájlokat, a szintaxisnak megfelelően színezi a kódot, amely így áttekinthetővé válik.
A beállítások között megadhatmint megadni egy weboldal címét, és a HTTP Browser a nyitóoldal hivatkozásainak elemzése után fájlszinten kilistázza a weboldalhoz kapcsolódó linkeket, képeket és egyéb állományokat. A plugin rendkívül hasznos lehet akkor, ha egyetlen oldalról több tucat képet kell letöltenünk, az F5 (másolás) megnyomásával leszedhetjük a kiválasztott fájlokat, F3-mal pedig belenézhetünk a képekbe, multimédia fájlokba.



ISO Reader

Az ISO Readerrel behozhatjuk a CD író progikkal készített image állományok tartalmát a Total Commander egyik paneljára. Látjuk a teljes könyvtárszerkezetet és az ISO-ban tárolt fájlokat szabadon kimásolhatjuk a vinyóra.
Az ISO Reader az ISO mellett felismeri a Nero (NRG)-, a WinOnCD (BIN/CUE)-, a CloneCD (IMG)-formátumot, kezeli a 4 GB-nál nagyobb méretű image fájlokat, olvasni tudja a video CD-kről és DVD-lemezekről készített képet is. Egyetlen hátránya, hogy minden egyes fájlkiterjesztésre külön regisztrálnunk kell a Total Commanderben a plugint.



ineket. Maguk az állományok a Total Commander 6.01 magyar változatával együtt megtalálhatóak a korongon.

AVI Reader/Writer

A tömörítő alapú pluginnel mappaként tudunk belekukkantani az AVI-fájlok belsejébe. Az egyes képkockákat Windows Bitmap juk, miként kezelje a progi a tabulátor gombot, feltölthetjük saját, előre megírt kódrészletekkel a szótárat (code templates) és az egyes parancsokhoz saját billentyűkombinációkat is rendelhetünk.

HTTP Browser

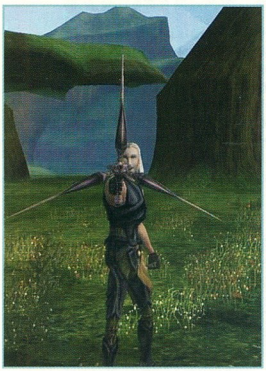
Semmi mást nem kell tennünk,

POP3/SMTP Plugin

A Commander ezzel a pluginnel betölti a Hálózatok alá a leveleinket. Miután beállítjuk a levelező szerverünket, beléphetünk a postafiókba, ahol az egyes e-maileket szövegfájlként látjuk. Nem csak letölthetjük, törölhetjük az üzeneteket, de az F5 gomb segítségével küldhetünk is új üzenetet. Ehhez csupán egy korrekt formátumú e-mail szövegfájl szükséges, valamint az, hogy előzőleg be legyen állítva az SMTP-szerver. A plugin remekül alkalmas hírlevelek postázására, ha tudunk készíteni egy olyan programot, amely szövegfájlként elmenti egy könyvtárba az egyes e-maileket.

PeterM

MMORPG KÖRKÉP



Ezen a kereskedelmi tévék is bejönnek...

Pár évvel ezelőtt, amikor még olyan könnyedén aggathattuk egy játék stílusára, hogy akció, vagy kaland, berobbant a köztudatba az MMO rövidítés. Nagyjából ezidőtájról származtatjuk azt is, hogy a műfajok összekeveredtek - egyre másra jelentek meg az egymásba átnyúló megnyilvánulások, s így manapság már szinte nem is vághatjuk rá egyértelműen bizonyos programokra, hogy ez most szimulátor-e, vagy szerepjáték.

Szerencsére a fentebb említett MMO elnevezéssel nem kell az előbbi bonyodalmakkal szembenéznünk, hiszen ez csupán a Massively Multiplayer Online, azaz: Masszívan Többjátékos Online játék elnevezést takarja (utalva az egy időben nagyon sok felhasználót kiszolgálni képes játékrendszerre). Az utóbbi időkben gombamód szaporodó bejelentések és induló játékok miatt úgy éreztük, elérkezett az idő, hogy kicsit körbenézzünk a piacon, és körbejárjuk a még készülőfélben lévő alkotásokat, hogy megvilágosodjunk: merrefelé tendál manapság az online RPG-piac.

THE SAGA OF RYZOM

Fejlesztő: Nevrax
Webcím: http://www.ryzom.com/

Első körben tekintsünk meg egy alternatívát a szelídebb fajtából - a The Saga of Ryzom weboldalának betöltődésekor már bepillantást nyerhetünk abba a békés harmóniába, melyet a játék áraszt majd magából. A képzeletbeli Atys bolygón játszódó fantáziajátékban egy négy fajból álló listából választhatod ki a hozzád legközelebb álló karakteredet (melyekből kettő női és kettő férfi) és célod nem a másik faj kiirtása, illetve harcban történő megsemmisítése, vagy zsákmányrablás, hanem egy teljesen civilizált élet kialakítása. Ennek érdekében a frissen készített karaktered 32 fajta munkából választhat, hogy azután ezekkel növelje különböző képességeit. Ezen munkák természetszerűleg bővíthetőek, illetve párhuzamosan továbbiak is vállalhatóak. Az értük járó tapasztalati pontok, mint az ácsolás, vadászat, kereskedés, varázslás - mind-mind olyan tulajdonság, melyek nélkülözhetetlenek lesznek az egyre komolyabb kihívásokkal szemben. A céhekbe tagozódás a más játékosokkal való összetartozást és kommunikációt segíti - lesz olyan feladvány, melyet csak együttes erővel lesztek képesek végrehajtani. A játék sava-borsa egyébként az emberi kultúra teljes megismerése lesz: utazgatás a kontinensek között (10 kontinens 40 régiója vár), kormányzói választások, ahol vezetőt szavazol a közösség számára, harcban történő vitarendezés a konfliktusba került céhekkel, épületek, falvak felhúzása, felfedezése, meghódítása. Egyszóval kellemes játéknak ígérkezik.

Kedves nézőink, elkezdjük réti csíkhal fogó versenyünket...

FACE OF MANKIND

Fejlesztő: Duplex Systems
Webcím: http://www.faceofmankind.com/

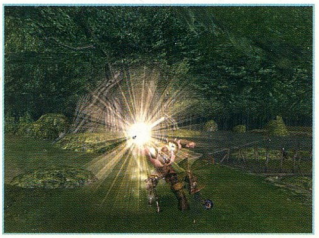
Kicsit valósabb világba kalauzol ehavi második választottunk, a Face of Mankind ugyanis a valós világot veszi alapul, annak minden megtörtént elemével - csupán a XXIV. századba helyezve a történetfonalat. Ha szeretnéd tudni, hogy mi állt valójában a Kennedy gyilkosság mögött, ha el tudod képzelni, hogy 2021-ben Svájc csatlakozott az Európai Unióhoz, hogy 2039-ben Marsra lépett az első ember, és csak 2100-ig kellett várni, hogy elkezdjük kolonizálni a Marsot vagy a Plútó holdjait - akkor ez a Te játékod lesz. Főleg, hogy a játék nézőpontja az oly kedvelt belső nézetes megoldást használja. A játékos választásától függően lehet a törvénykezés hű szolgája, de lehet rebellis forradalmár, aki a felajánlott négy nagyváros egyikében kezdheti kalandozásait. Párizs, New York, Tokyo és Berlin utcáin csatangolva kezdheted fejleszteni a karakteredet akciózással, vagy azzal, hogy behatóbban érdeklődsz a gazdasági stratégia iránt. A döntéseidnek hatása van a karaktered fejlődésére - bármilyen irányban is mész

(harc a sötét, vagy küzdelem a jók oldalán) valamilyen szinten elmozdítja az irányított szereplőd tulajdonságait. Cél természetesen az újabb és újabb feladatok leküzdése, és a legmagasabb szintű karakter létrehozása az univerzumban. Azzal már együtt jár a hatalom, és másra egy játékos ilyen környezetben nem is vágyhat...

CITY OF HEROES

Fejlesztő: Cryptic Studios
Webcím: http://www.cityofheroes.com/

A közel két éve debütált Freedom Force úgy látszik, hogy meghozta a sikert a képregényszerű játékok



adaptációinak, hiszen a Cryptic Studios hasonszőrű online elképzelése a témáról a tavaly rendezett E3 kiállítás legjobb játékának lett kikiáltva a szaksajtó által. A szuperhősös hálás téma - vonhatjuk le a tanulságot akár a százszámra megjelenő képregényekből, így hát nem csodálkoztam, amikor a City of Heroes is arra buzdít, hogy legyek szuperhős. Száz és száz tulajdonság és képesség beállításával egy teljesen egyedi karaktert varázsolhatok Paragon City egére, hogy aztán jól elnáspángoljam a mutánsok, vagy velejéig romlott gazemberek szűnni nem akaró hordáit. A karakterem fejlődésének csak a csillagos ég szabhat határt - minden egyes ügy, amibe keveredek a városban, illetve az a körüli területeken, fejleszti az alapból megválasztott tulajdonságaim értékét. Mivel a játék első bétatesztje nemrégiben zajlott, hamarosan számíthatunk a másodikra is, ami után már nem kell sokat aludni, és lehet játszani a vélhetően végleges változattal is.

PIRATES OF THE BURNING SEA

Fejlesztő: Flying Lab
Webcím: http://www.burningsea.com/

Bár a kalózok világa is mesébe illő, azért az ő létezésük annyira nem vízió, mint a szuperhősöké, úgyhogy aki ebben a világban szeretne izgalmas pillanatokat eltölteni, annak a Pirates of the Burning Sea ideális választásnak tűnhet. Az 1720-ba kalauzoló program 3 féle hajóhadat ajánl fel választásként: a spanyol, a francia, vagy az angol oldalt - persze eleinte még csak hajóácsként, vagy takarítóként kerülhetsz közel a flottillához. Aztán ahogy fejlődik a karaktered, úgy léphetsz feljebb és feljebb a ranglétrán, hogy végül kivezényelhesd vitorlásaidat a Karib-tenger kincset rejtő szigeteiért folytatott csatába. Az nVidia által támogatott fejlesztés mindenképpen kiemelkedik az online játékok grafikai megvalósításából, a több mint 20 fajta választható hajótípus, a

rengeteg felszerelhető fegyver, a valós kikötőkről mintázott tájak, és a kalózkarrier megfelelő inspirációval kecsegtet a játék kipróbálására.

ULTIMA X: ODYSSEY

Fejlesztő: Origin Systems
Webcím: http://www.uxo.ea.com/

Utolsó előtti választottunk egy igazi nagyágyú folytatása (és lesz még egy, elég, ha csak a következő bekezdésre ugortok) - az Ultima sorozat még offline kezdte meg pályafutását, egy réges-régi géptípuson, a Commodore 64-en, és a megjelenése óta eltelt közel 23 év alatt töretlen karriert futott be. Sajnos előző online verziója az Ultima Online különálló produktum lesz, így nem hozhatóak át a karakterek - köszönhetően annak, hogy teljesen új világot kreált a készítő Origin Systems. Teljesen új helyszínen, Alucinor varázslatos fantáziavilágában játszódó történethez 6 féle karakter közül választhatsz, akik kihívásos rendszerben, de egymással is küzdhetnek, valamint használat és tapasztalati szintű fejlődés együttes alkalmazásával léphetnek szintet. Amióta az Electronic Arts megtalálta önmagát, és meghatározó értéket képvisel a kiadók piacán, én úgy érzem, az ő kezükben tökéletes helyen van a játék sorsa!

Várjál, én elgáncsolom, te pedig összekócolod a sérőját...

EVERQUEST II.

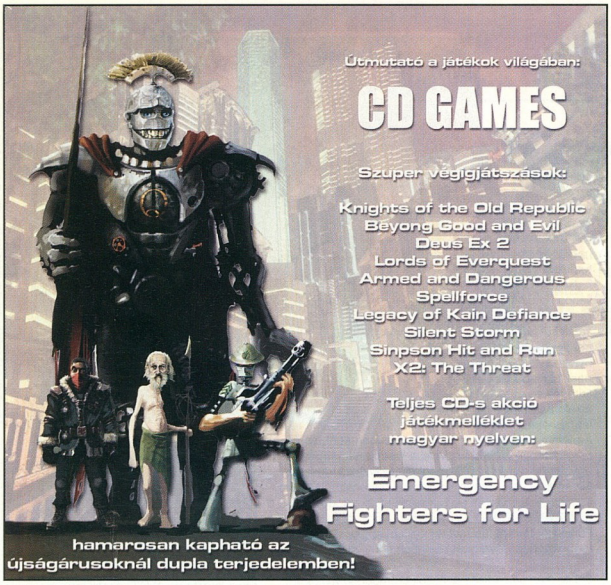
Fejlesztő: Verant Interactive
Webcím: http://everquest2.station.sony.com/

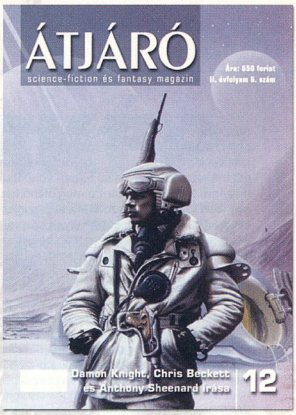
Szinte már axiómaként tarthatjuk számon: ha valami sikeres (és ezt legkonkrétabban pénzügyileg szokták érteni), akkor nem kételkedhetünk abban, hogy a tisztelt befektető a legvégsőkig ki fog tartani a mellett, hogy a lehető legtöbb pénzt kipasszírozza befektetéséből. A Sony-ra pedig igazán nem lehet panasz e téren, hiszen az Everquest óta tudjuk: már MMORPG-nek is lehet küldeteslemeze - nem is egy. Felmerül a kérdés, hogy egy egyenes ági folytatás mit hozhat ki még a sorozatból. Nos, erre a választ a weboldalon kapjuk: az 500 évvel az eső rész után, szintúgy Norrath-ban játszódó sztori új kezdeted ígér minden régi játékosnak - még akkor is, ha bizonyos találkozási pontokat beiktattak az EverQuest első részéből. A játékban 16 faj 48 rassza közül választhatunk; a cél marad, mint eddig volt, még ha ki is lett bővítve pár olyan dologgal, amit az évek során hiányolhattunk - ember-ember elleni küzdelem.

Hülye vagy fiam? Anyagot fényes nappal?

A fenti válogatás olyan címekből készült, melyek jelen pillanatban is fejlesztés alatt állnak, vagy folyik aktív bétatesztelésük. A lista természetesen nem lehet teljes, és igyekeztünk az általunk már egyszer körbejárt témákat kerülni (Matrix Online, World of Warcraft). Azonban a téma sokszínűsége okán még a legválogatósabbak is megtalálhatják a kedvükre valót a fenti szemezgetésből. Lesz mivel játszanunk 2004-ben is, bőven.

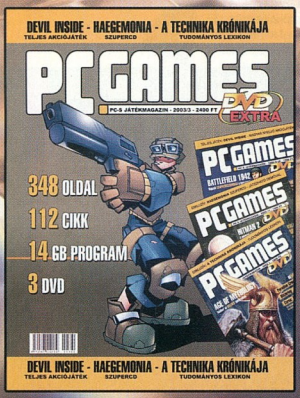
Bagó Péter





Science-fiction és fantasy magazin

Kapható a nagyobb újságosoknál és a könvesboltokban



PC.GAMES DVD EXTRA 2003/3

~~2490~~ FT HELYETT

2000 FT

PC.GAMES CD EXTRA 2003/2

~~1596~~ FT HELYETT

1500 FT

MEGRENDELHETŐ: 1325 Bp. Pf. 315, vagy 06-1-379-7989, vagy level@pc.games.hu

Teljes játék / Ttrial verzió
Battle Race 3D / Fighter Ace / Magic Battlegrounds / Unreal 2 XMP / War of Conquest / Winter Olympics 2002

Demo
Armed and Dangerous / Battle Mages / Breed / Broken Sword 3 / Coliseum / Deus Ex II / Firestarter / Joan of Arc / Live For Speed / Lords of Everquest / Need for Speed: Underground / Secret Weapons Over Normandy / Spellforce / Uru / Virtual Skipper 3 / WildSnake Pinball

Shareware / Freeware
1939 Battlefleet / Arcade Lines / Arcade Mahjongg / Astral Tournament / Ball Attack / Beetle Ju / Bemazed / Blox World / Brave Dwarves 2 / Candy / Cascade / Chicken Invaders Xmas / Crystal Wizard / Geddes Jigsaw / Ginko Paint / Glinx / Gunner / Highway pursuit / Icy Tower / Jigsaw Galore 5 / Lode Doomer / Mahjongg / Nisqually / Noahs Ark / PushEm / Puzzle Inlay / Smugglers 2 / Solitaire 2 / SolSuite 2004 / Sunny Pakman / Uno / Wild Words

Magyarítás
Airfix / Black Throne / C&C Zero Hour / Chrome / Colin McRea Rally 3 / Half Life Blue Shift / Harry Potter 2 / Heroes of Might and Magic 2 / Max Payne / Medieval Total War / Neighbours From Hell / No One Lives Forever / Opera Rally Championship 2000 / UFO Aftermath / WinAmp

MOD
Chrome Mission LH24 / Duke Nukem 3D Winport / HL Battlegrounds 1.2 / HL Houshold Death 1.12 Full / Jedi Academy Bonus Maps / Max Payne 2 Bonus Maps / Q3 Alliance 3.0 / Q3 Bazooka / Q3 Matrix 2.4 / Q3 Paintball / Railroad Tycoon 3 Maps / UFO Afterm. Modtool / Warcraft 3 Maps / XIII MapEditor / Dungeon Siege ToolKit

Screensaver
Armed and Dangerous / Dancing Snowmen / Gothika / Lord of the Rings / Maquarium / SW Kotor / The Cat In The Hat / Timeline

Patch
Age of Wonders 2 / Airport Tycoon / Call of Duty / Championship Manager / Chaos Legion / Chicago 1930 / Civilisation 3: Conquest... / Futball Manager 2004 / Halo 1.03 / Jedi Academy / LOTR: War of the Ring / Railroad Tycoon 3 / Rainbow Six 3 / Rise of Nations / Sailors of the Skies / Secret Service 2 / Space Colony v1.1 / Spellforce / Starfleet Commander: Orion / StreetLegal: Redline / Victoria / Vietcong / Warhammer 40K: FireWarrior / Worms 3D

Játszd újra
Caveship / Chuckie Egg / Cyclone / Hellcarrier / Jet Set Willy Jetman / Manic Miner / Movtank / Space Quest TLC / Watman

Utility
A4 Desk / Abyss Web Server / AcdSee Powerpack / Ace MegaCodecs / Ad-Aware 6.1 / AddSynth / Antenna / Ashampoo Platinum / Audio Editor Pro / Avant Browser / Cheetah CD Burner / Diskeeper Home Ed / Download Accelerator / Email Broadcaster / Free History Cleaner / HydralRC / Liberty BASIC / MagicISO / NOD32 / Opera 7.23 / PC Wizard 2004 / Popcorn / PowerSiphon / RegistryCleanExpert 3.36 / The Bat / Total Commander 6.01 / Tweak XP Pro / WinAMP 5.0 / ZoneAlarm 4.5

Video
Afrika Korps vs. Desert Rats / Battlefield Vietnam / Castle Strike / Conan / Doom III / Dungeon Siege Aranna / Face of Mankind / Falcon 4 / FarCry / Ground Controll 2 / Hitman Contracts / Neverwinter Hordes / Painkiller / Sims 2 / Söldner: Secret Wars / Stalker / SW: Knights of the Old Republic / Trackmania / Universal Combat / Unreal Tournament 2004 / Wanted Guns / Westerner

Wallpaper
Against Rome / Armed and Dangerous / Battle Mages / Breed / Chrome / Crashday / Doom3 / EverQuest II / Farcry / FireStarter / Glitch in the Matrix / Gorky Zero / Gothika / Joan of Arc / Matrix Online / Soldner / Stalker / SW: Knight of the Old Republic / The Cat In The Hat / The Haunted Mansion / The Last Samurai / Timeline / WWII Pacific Heroes

Trainer
Call of Duty / Civilization 3: Conquests... / Ford Racing 2 / LOTR: Return of the King / Max Payne 2 / Magic: Battlegrounds / Need for Speed: Underground / Pro Evolution Soccer 3 / Silent Hill 3 / Simcity 4: Rush Hour / Secret Weapons Over Normandy / UFO Aftermath / Worms 3D

Webkitek
Breed / FarCry / Railroad Tycoon 3 / Söldner / Spellforce / Stalker

Website-ok
Battlefield.HU, C64City.HU, Moondragon.HU

Extrák
Amiga tévéreklámok / Battlefield Extrák / Cheatbook / Cheatbook / Fanfilmek: Batman Dead End, Glitch In The Matrix / Filmelozetesek / Így készült: HALO 2, Middle Earth Online / Képernyokímélok / Fun videók és játékok

Driverek
ATI Catalyst 3.10 / ATI Catalyst 3.10 / Creative Audigy / nVidia 53.03 W2K+XP / nVidia Unified 53.04 W9x+ME / VIA AC97 Audio

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2004 Game Media Lapkiadó Kft.

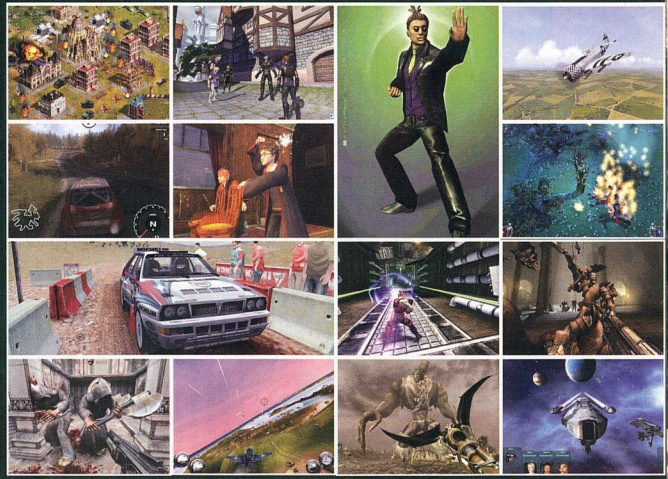
PC.GAMES DVD 2004/1-2

PC.GAMES DVD 2004/1-2

2 TELJES JÁTÉK:
WINTER OLIMPICS + BATTE RACE 3D

EXKLUZÍV

TELJES FILM: - GLITCH IN THE MATRIX ÉS DEATH STAR REPAIRER
BATTLEFIELD 1942 - 700 MEGÁNYI EXTRA CUCC A JÁTÉKHOZ
ÍGY KÉSZÜLT - HALO 2 ÉS AVSP MAGYAR NYELVŰ FELIRATOS VIDEO
VIDEO VÁLOGATÁS - JÁTÉK REKLÁMFILMEK ÉS VIDEOK GYŰJTEMÉNYE



DEMOK - ARMED AND DANGEROUS, SPELLFORCE, LORDS OF EQ
VIDEOK - CODENAME GORDON, DOOM 3, STALKER, AFRIKA KORPS
UTILITY-K - ABYSS WEB SERVER, PC WIZARD 2004, WINAMP 5
EGYEBEK - HÁTTÉRKÉPEK, WEBKIT-EK ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Windows 2000 probléma

Hello Fiúk!

Régóta olvaslak benneteket, de levélírásra még nem vetemedtem. Most is azért bátorkodom, mert elég slamasztikába kerültem. A gondom: nemrégiben kaptam egy 'új' gépet, mert kinőttem a régit. Na ezt csak kéz alatt tudtuk megvenni, így volt rajta minden. Mivel ugyanaz a Windows 2000 Professional rendszer volt rajta, mint az enyémen, nem tartottam fontosnak, hogy újra telepítsem. Eddig. Ugyanis totálisan leroghadt a rendszerem. Nem tudok megjeleníteni egy csomó dolgot (Program Files, Winnt, Progik telepítése, törlése, nem tudok cd-t írni, file-okat másolni, áthelyezni, nem működik a WMI, a hibaüzeneteket sem tudom megnyitni, pedig van egy csomó) Na, gondoltam, berakom a telepítőmet, s újratelepítem. Aha, csak éppen azt írta ki a gép, hogy a reg. kulcs nem jó, pedig eredeti, gyári, és az első gépnél gond nélkül lehetett telepíteni. OK. Következő lépés: F8, csak parancssor, stb. eddig minden szuper, de amikor be akartam írni, hogy c: format, nem történt semmi. Nem írt be egy betűt sem!!! Csak villogott tovább a kurzor, vagy mi. Oké, még mindig nem estem (nagyon) kétségbe. Mondom elkérem a volt tulajtól az eredeti telepítőt, majd csinálok valamit, (fogalmam se volt róla, hogy mit csinálnék) de az már rég elpasszolta, mivel mi nem tartottunk rá igényt.
Légyszi, légyszi, légyszi! Valaki segítsen már nekem!! Isszonnyúú-an lekötelezne, meg minden. Nagyon S.O.S-be vagyok.
Előre is hálás vagyok!!!!

ZAZU

Hali ZAZU!
Úgy látom, egy cseppet túlbonyolítottad a problémát ... :) A legegyszerűbb, ha fogsz egy partícionáló programot, formázod vele a C:\ meghajtót, majd bootolva a Win2000 CD-ről feltelepíted az operációs rendszert. Ha csak egy meghajtód van (a C:\), akkor ajánlott - szintén a partícionáló programmal - létrehozni egy logikai partíciót is (D:\), amelyre elmented az adataidat a formázás előtt. Partícionáló programként ajánlom a PowerQuest PartitionMagic nevű programját (http://www.powerquest.com/), de ha freeware-t szeretnél, akkor érdemes körülnézni a http://www.letoltes.com oldalon.
Üdv: Rusty

Szia!
Egy bootlemez sokat segíthetne. Persze ha ilyen nincs - és ahogy szavaidból kiveszem, momentán készíteni sem tudsz semmit - kell kérni valakitől egyet, ill. csinálni egy működő rendszeren. Ezután már talán fog működni a format
c:, azután pedig a telepítés is.
Bízsí

Szia
A problémádat értem, és teljesen logikus a rendszer viselkedése. Egyrészt összeszakadt, másrészt védi magát. Az egyetlen megoldás számodra, ha törlöd a rendszer partícióját, és így telepítesz fel egy teljesen új rendszert. Ha csak a telepítő CD áll rendelkezésedre, akkor mindenképpen szükséged lesz a bootlemezekre (4 db), melyeket a telepítő CD „Bootdisk" nevű könyvtárában lévő „Makeboot.exe" fájl elindításával te is létre tudsz hozni, vagy a saját gépeden, vagy bármilyen gépen, melyről a CD-t be tudod olvastatni. Az elkészült lemezkészlettel ezután el tudsz indítani egy új telepítést. Az elején figyelj oda, hogy mikor felajánlja a választást, hogy hová akarsz telepíteni, akkor jelöld ki azt a partíciót, amelyen a tönkrement rendszer van és töröld. A törlés után jelöld ki a törölt területet a telepítés helyének, és a windows már megcsinálja magának az új formázott partíciót, csupán azt kell neki megmondani, hogy NTFS vagy FAT32 fájlrendszert akarsz használni.
Clemi

Vietcong

Szeretnélek megkérni titeket, hogy segítsetek nekem a vietcongban. Ott akadtam el amikor a sötét alagutakban kell kavirnyálni, már próbáltam kódot is de azzal sem megy. Mindig csapdába lépek vagy visszakerülök oda, ahonnan indultam. Viktor

Javaslom, használd a foszforeszkálós "rudacskákat", összesen 8 db van belőlük. Persze google is a te barátod, tölts le térképet.
Bye, Lizard

Splinter Cell

Az lenne a kérdésem,hogy a sc.-ben a 3. pályán,mikor már meg is szabad ölni azt a manust,akinél az a gép van,amit el kell venni:na most,mikor bemegy abba a szobába,ahová ha bemegyek, felrobban mellettem az a szerkentyű. Lockpickelem az ajtót,megyek tovább, nyitva van az az a rácsos ajtó, ami zárva volt. Mennék tovább, de leszakad az orrom előtt a plafon. Már szétlőttem a mögötte lévő piros csöveket is ami robban, azt a csövet is, amelyiktől elalszik az előbb felrobbant szerkentyű. Aztán az egyel följebb lévő szinten is felrobbantok vmi.-t ami kb. 5-ször robban. Nem tudok már semmit se csinálni, egy kicsit felidegesített, de jobbnak láttam, ha inkább írok nektek, minthogy összetörjem a CD-t :-). LÉGYSZI SEGÍTSETEK! előre is köszi. Antal László

Szia,a részletes megoldást a februári számban találod. Röviden: amint változik a terv és meg KELL ölni az aktatáskás fickót, miután egy kisebb csapat eltűnt az egyik, számunkra nyithatatlan ajtó mögött. Bújj át a tűz mellett, és kapaszkodj fel a vizes készülék tetejére, majd ugrás a csőre és lábakat fel. Máris mehetsz befelé az ablakon. Úgy látszik, a terroristák már végeztek, mert egy kivételével kirohannak. Aki bent marad, szétlövöldözi a számítógépet. Őt meg kell ölni, majd ki az ajtón és kövessük az aktatáskás embert minél gyorsabban. Amint lehet lőjük le. Ennyi. A CD-t kíméld meg :)
Ch00ler

DirectX probléma

Sziasztok
Lenne két problémám.
1. A múltkor felteleptettem a Crusaders of Might and Magic című játékot. A telepítésnél probléma volt a játéknak a DirectX. Neki DX6 vagy 7 kellet, neken DX 8.2 van, és ezt nem ismerte fel a progi. Talán a Windows Xp a hibás? Más gépen Win.98-cal és DX9-cel ment. Nekem hibaüzenetet ír ki a játék indításakor.(A crusaders.exe leállt...hibajelentés küldése) Mit lehet csinálni?
2. Nem tudom formázni a winyót, mert kírja ezt: Zárjon be minden lemezkezelő programot... (Tudtommal semilyen alkalmazás nem futott)
Lelkó Attila

Szia

Feltehetően a telepített DX-el lehet probléma. Első lépésben próbáld meg, hogy uninstallálod a játékot, és utána újratelepíted a DirectX-et. Ha ezután sem megy a játék, illetve nem ismeri fel a telepített DX-et, akkor vagy megpróbálod kompatibilitási módban (katt jobb egér gombbal a programon, tulajdonságok, majd a kompatibilitás fül) vagy újra telepíted a rendszert, bár az is lehet, hogy egyszerűen az XP-t nem viseli el a játék. Nincs mese, ki kell próbálni ezt is azt is.
Clemi

DivX lejátszás

Hi!

Van egy régi,sz...(kifogásolható minőségű) gépem P2,64 mega ram... Kaptam avi filmeket,de ha lejáccom,akkor nincs kép,csak hang. Próbáltam már mindenféle Divx lejáccót, codecet letölteni, de nem működik.

HELP!!!
aldum

Bizony, az mpeg4 szabványú kódolások nagyobb teljesítményt igényelnek, mint a régi mpeg2 formátumú (DVD, (S)VCD) filmek, viszont ezért cserébe kisebb helyen fér el az ugyanannak a minőségnek megfelelő film. Ha DivX-et, vagy XviD-et akarsz nézni, W98 esetében 1 GHz, W2K, vagy XP esetében 1,5 GHz körüli géppel érdemes nekikezdeni, különben jó esetben csak szaggatni fog a kép, rossz esetben meg sem jelenik.
bidzsi

Szia,
A problémáddal nem vagy egyedül. Az, hogy meg sem jelenik a kép, egyértelműen a codec hiányát jelenti. Valószínű pont azt a codecet nem tetted fel, amelyre szükséged lenne, vagy felraktál mindenféle csomagot, amelyek mostanra jól összekeveredtek, és egymást nem engedik működni. Ahhoz, hogy kideritsd mivel lett tömörítve a film (milyen codec-et használtak hozzá)a gspot.exe nevű program lehet a segítségedre. Ha a program szerint a kijelölt filmhez minden codec telepítve van, akkor javaslom uninstallád az összes eddigi codec-et, és tegyél fel csak egyet egyszerre. Hogy melyik csomagot érdemes feltenni, ebben erősen megoszlanak még a fórumokon is a vélemények. Én az AceMegaCodecPack-ot használom és teljesen elégedett vagyok vele. Telepítéskor kiválaszthatod, hogy csak film nézésre, vagy film készítésre is akarod használni a csomagot, és annak megfelelően telepíti fel a részeit. Ezt is megtalálod a doom9-en.
Clemi

Max Payne 2

Sziasztok.
A max payne 2-ben akadtam el. A harmadik fejezet kezdetén a korházban vagyok a korterem előtt áll egy terolista fegyver semmi csak pár életmentő flakont találzam . kirohanok futok amedig lehet . a felső szinten egy irodáig jutok ahol életmentőflakont még találok de fegyvert vagy mást semit. aztánmindig halál a vége.Segitsetek légyszi irjatok E-mail-t. Köszi előre is. Tuning

Hi
A Max Payne 2 harmadik részében, ahol fegyvertelenül egy orvosi szobában ébredek, hol találok fegyvert, mert a kommandósoktól elvenni nem lehet?
kösz : N.Z.

Dehogynem, egy paravános irodában találkozol egy kommandóssal és egy gengszterrel először az ébredés után. Használd ki a játék harmadik nézete adta lehetőséget; úgy mozogj a paravánok között hogy csak az egyikőjükkel akadj össze először, néhány ökölcsapással el lehet venni tőle a fegyvert, főleg ha sikerül hátulról meglepned. A másik ellennel gondolom, már kitalálod, hogy kell elbánni. (Hát persze hogy a frissen zsákmányolt fegyverrel kell némi ólmot pumpálni szépen a nadrágjába.)
By, C5

Szia,
Ajánlom figyelmedbe a múlt számban közölt végigjátszást :) „Rohanjunk ki az ajtón, mire a kommandós elfekszik, majd rohanjunk balra a piros ajtón. Fel a lépcsőn két emeletet. Nagyon ne hagyjuk le az ipsét, mert majd nem talál utánunk J. Futás balra a folyosón, majd az első ajtón be balra. Itt fekszik a kommandós, akit legelőször megöltünk. A kijáratnál váltsunk lassításra. Futás ki, majd balra és jobbra be az ajtón, ezután balra be. Egy irodában vagyunk. Bújjunk el az ajtóval szemben a terem hátsó oldalánál. A szekrényben mögöttünk egy PK van. Bejön a két fickó és elkezd keresni minket. Amint a kommandós elindul, mi is menjünk kicsit vissza az ajtó fele. Egy biztonsági ór jön be, akit lelőnek..." A fegyvert tőle lehet felvenni.
Ch00ler

NFS, TH csalás

Nincsen véltlenül a Need for Speed Undreground-hoz valami jó kis kódotok. Például gondolok itt mondjuk a nitro megkapásához vagy pl. az összes kellékhez. És még a THPS 4-hez? Pl.: össz. skater v. deszkák.
Köszi
Kautcner Lajos
Szia!

Need for Speed Underground:
Elindítod a játékot, bemész a főmenübe, aztán a Statistics menübe, onnan pedig backspace-szel visszalépsz. Ekkor beírhatod az alábbi kódokat:

Allmylvloneparts - elérhető minden egyes szintű részegység
allmylvl2parts - elérhető minden kettes szintű részegység
gimmesomecircuits - megnyitja a pályákat
gimmesomedrag - megnyitja a gyorsulási pályákat
Slidingwithstyle - minden játékmódban drift fizika
allmylvloneparts - elérhető minden egyes szintű upgrade
allmylvl2parts - elérhető minden kettes szintű upgrade

Tony Hawk's Pro Skater 4:
A az Options menü Cheat pontját válaszd ki, és oda írd be ezeket:

I'MYELLOW - Mindig telített a special meter
FBIAGENT - Mátrix mód
MOON$HOT - Csökkentett gravitáció
Watch_me_xplode - Minden pálya megnyitása

Immortal

Fifa 2004

Hogyan lehet a FIFA 2004-ben a replay-t elmenteni a meccs közben.
Előre is köszi.
Üdv. Szigi88

Szia!
Ez a funkció csak az 1.1-es patch installálása után elérhető. A javítást megtalálod a http://www.fifahungary.on.hu címen.
Immortal

Mohaa

Hi!
Szeretnék egy kis segítséget kérni a MOhaa Breaktrough c játékban, Klaus nevű emberkével rohangálunk a háztetőkön és van egy ajtó amin nem tudunk bejutni. ebben kellen egy kis segítség, valahol kell- e fel venni kulcsot, vagy mi egyéb. segítséget előre is köszönöm.
Hi, Cloown.

A feladat: fedezni kell Klaust, amíg kinyitja az ajtót. Nem könnyű rész, sokat fog vacakolni a fiú, ráadásul két oldalról is támadnak benneteket mindeközben. Nincs mit tenni minden támadót el kell tenned láb alól; próbálj pontos fejlövéseket produkálni, és bátran használj gránátokat, különösen a függőhídról tolongókkal szemben. Ha jól emlékszel a tető felől is és a hídról is 3-3 rohamot kell túlélnetek. Vigyázz Klausra is, nem elég ha magadat véded, ha a társad kilövik, akkor is sikertelen lesz a küldetés.
Ciao, C5

Black Hawk D

Csőváz!
Van egy kis gáz a gépemmel, vagy mittom én. A Delta Force-Black Hawk Down-nal kapcsolatban szeretnék kérdezni: Radeon 9600se videokártyám van, DirectX 9-cel, 1.7ghz-s procim,stb,stb... ÉS MÉGIS akadozik a fent említett játék; hol jobban, hol kevésbé! Mi a bűdös frászt csináljak?
Előre is kösz: Kiskeri
Amugy KIRÁLY az újságotok,csak 1 kicsit DRÁGGHA!
Adios!

Szia
Lehet hogy kevés a rendszermemóriád, vagy pedig a háttérben szórakoztat téged egy kis gonosz windows program. Javaslom, lődd ki a feladatütemezőt a futó alkalmazások közül. Vezérlőpult/felügyeleti eszközök/szolgáltatások/ és itt keresd meg a feladatütemezőt, majd állítsd le és tiltsd le az indulását.
Clemi

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Üdvözlet minden olvasónak! Csodálatos esténk van! Néhány perccel ezelőtt sikerült ugyanis szétzúznom Madcigk hadúr igazán pimasz kis seregét, és felszabadítanom fővárosának népét gonosz elnyomó hatalma alól. Derekasan küzdött az utolsó percig, de elbukott. Na jó ez biztos nem érdekel senkit, de nekem ez egy sikerélmény volt a magam szintjén. Legalább letudom vele a bevezetőt. Más. Emlékszik még itt valaki az Ablak című műsorra? A magyar 1-en ment péntekenként, s ha valakinek volt valami gondja-baja, az Ablak stábja kivonult és megpróbálta azt megoldani. Ez még a Szomszédok hőskorszakában volt, amikor Böhm Úr volt a házmester. Az Ablak munkatársai mindenféléve foglalkoztak. Na most mi is átmegyünk Ablakba. Nézzük!

Tisztelt Cégvezető!
Felkínálunk megvételre búzát az alábbi paraméterek alapján:
Mennyiség: min. 25.000 Mt.
Minőség: B1
Fehérje: min 12%
Nedvesség: max. 13%
Nedves sikér: min. 24%
Esészám: min. 250/sec
Eredet: Amerikai búza.
Minőség: SGS, vagy az annak megfelelő nemzetközi szervezet által garantálva.
Paritás: C + F Constanca Port Eree-Out.
24-es Nedves siker Ár: 145. USD/MT.cca
28-os Nedves sikér Ár: 165.USD/Mt.cca
Fizetési feltétel: visszavonhatatlan, confirmált L/C bármelyik magyar banktól is.
Jelentkezési határidő: 2003. November 15.
Amennyiben az ajánlat elfogadásra kerül, küldjük a kitöltendő hivatalos okmányokat.
Az alábbi okmányra van szükség: - A megrendelt mennyiségre egy fedezett igazolás.
- Vásárlási szándéknyilatkozat. - A vevő neve és a mennyiséget kérjük feltüntetni.
- Az L/C nyitás lehetséges időpontot is kérjük megjelölni.

Jó napot! Megtisztelve érzem magam, hogy cégvezetőnek tituláltak *(Pedig lassan illene megalapítani a Sir Thelen magánzó Kft-t - Bear)* és alkalmasnak találtak arra, hogy legalább 25 tonna búzát vegyek. Gondolom, ismernek és látják már az alkatomon is, hogy 25 tonna alatt szóba sem állnék senkivel. Persze tudják önök is, hogy úgy jó, ha nedves. Nos ez a 13% talán kicsit kevés lesz, emellett nem tudom garantálni a fájdalommentességet *(XXX ON - Bear)*. Reméltem is, hogy amerikai búzát ajánlanak, a múltkori chilei csere után már nem is vállalnék be mást. Ha konfirmált az jó, mert ezzel is növeli a pedigréjét, én mondjuk még a bérmalásig se jutottam el, de azért csak jót tehet nekem. Kicsit gáz, hogy mindez csak a határidő után jutott el kezembe, de talán elnézik nekem, hogy lemaradtam. Higgyék el, nem okozok csalódást. Kiváló okmányokkal rendelkezem *(Kismotor jogsi, herpesz vizsgálati eredmények, oltási bizonyítvány, könyvtári tagsági, stb… - Bear)*. Bár fedeztetett igazolásokkal nem tudok szolgálni, van a tarsolyomban egy kifogástalan személyi igazolvány, TB kártya és TAJ szám. E válasz tekinthető vásárlási szándéknyilatkozatnak. Akkor várom a 25 tonna minőségi nedves búzát enyhe sikértartalommal. Ha nem találnának otthon, kérem csak tegyék le az ajtó elé, majd az a kedves, járókeretes szomszéd néni bepakolja. Alázatos szolgája:uk:

Sir Thelen.

Üdvözlet Ó Nagy Sir Thelen!
A múltkori lev.rov. nagyon nagy volt! Ehhez képest a Syberia meg a hasonló cuccok semmik! Ha már Bear rád bízza akkor legyen 1 fórumod! A foglalkozásod meg hááát: cukrász, varró„nő", egyetemi tanár, fodrász *(Nem talált, nagyon mellé - Bear)*. Na bejött valamelyik? Ja és azt má írtam, hogy elvonási tüneteim vannak, mert 2 havonta olvashatom csak a Nagy Sir Thelen rovatát? Ha nem, akkor most írtam!
Üdv. Én: Schüll
Szokásos ui.-ok:
1. Mi az hogy ególeépítés???
Csak is NÖVELD!!!
2. Gyere a fórumra!!! (ez nem kérés, hanem parancs katona)

Hello Schüll! Ez most nagyon jól esett, ez is azt bizonyítja, hogy rajtam (nekem mindig az az első, hogy nyomtatásban is megnézem) és anyukámon kívül más is olvassa a rovatot. Bizony igyekeztem tolkieni magasságokba emelkedni, a visszajelzésedből is látszik: talán sikerült. Azt hiszem te is látod már, hogy a foglalkozásomat nem lehet egy meghatározott szakma szűk keretei közé sorolni. Igen, valahol a cukrász, varrónő, egyetemi tanár és fodrász képesítések közös mezsgyéjén keresem a kenyerem. Édes vagyok, mint a cukrász legfinomabb süteménye, talán néha összekuszálom a szálakat, mint az ügyetlen varrónő, de bölcs vagyok, mint egy egyetemi tanár és beszédes, akár egyes fodrászok. (Jaj, remélem nem sértődik meg senki, nem úgy gondoltam!) *(Apám ez egy zseni, nem is néztem volna ki belőle ilyen összetett mondatot - Bear)*. Nos asszem ebből a meghatározásból jól látszik, hogy az ególeépítés megfenekelett. Köszi Scüll, Te is tettél érte! :))) Ok. Megígérem, hogy fogok menni a fórumra. Már lehet, hogy ezt mondtam két hónapja is, de nem volt időm. Majd most csinálok! Köszi a bátorítást!

Szeva Ir Thelen!

Az illeszkedés megyeget, de hát ismered az ügynököket, mindenhol megtalálnak. Mire találtam egy sz*r kijáratot, addigra Smith elkapott... De most már átlagos iskolásnak álcázva magam sikerül felvennem a küzdelmet. Jobb lesz, ha te is vigyázol, mert senki sincs biztonságban...
Ja, hogy te törvénytisztelő állampolgár vagy, úgy mindjárt más! És tudod ki adott fel? Az a szemét Ülőbika volt, nem gondoltam volna róla, tudod, viszszavágyott a régi életébe. Na mára ennyi, zárul Miki mámint kecskefülvakaró mókatára!

Hello Vakaró! Látom elért Téged is a vész. Folyton kijáratokat keresel és Kovács nevű ügynökök elől bujkálsz. Sajnos azt kell mondjam, valószínűleg hamarosan meglátogat egy fehér ruhás bácsi, de nem Építésznek fogja magát hívni, hanem Pszichiáternek.
Ő hasonlóan viselkedik, mint az Építész nevű figura, annyi különbséggel, hogy hellyel kínál egy puha ágyon és megkér, beszélj magadról, meg arról amit látni-hallani vélsz. Pszichiáter nem a Forrásnál lakik, hanem a Pszichiátrián, ami egy nagyon kellemes hely, csak nem lehet mindig elhagyni. Mondhatnám azt is, hogy ott nem találsz Kijáratot. Kárpótlásként van viszont valami, amit úgy hívnak elektrosokk. Az elektrosokk használata Pszichiátria lakóinak olyan természetes, mint Darth Vadernek a légcsőhurut. Ha már megemlíted Ülőbikát, jött tőle is levél ebben a hónapban, de szerintem már csak legközelebb kerül ide be, mivel már megközelítettük a 6000 karakteres álomhatárt, a rovat végét.
Amúgy visszamenőleg is Boldog Karácsonyt kívánok mindenkinek és Boldog Új Évet is egyben! Egyetek hát sok finomságot és abajgassátok a másik nemet serényen. Két hónap múlva találkozunk.

Üdv: Sir Thelen

HU-MOR-ZSÁK

Mit teszünk, ha megvágjuk az ujjunkat?

Nő:

1. gondolja: au!
2. bekapja az ujját, hogy a vér ne csöpögjön a szőnyegre
3. a másik kezével elővesz egy sebtapaszt, leragasztja a sebet
4. megy a dolga után

Férfi:

1. felordít: „A jó..!"
2. minél távolabb eltartja magától a kezét, mert nem tudja elviselni a vér látványát
3. segítségért kiált
4. nézi, hogy a szőnyegen egy szép nagy vérfolt keletkezik
5. le kell ülnie, mert hirtelen furcsán érzi magát (eközben megérkezik a segítség, vagyis a nő)
6. elbicsakló hangon közli, hogy kis híján elvesztette az egész kezét
7. visszautasítja a sebtapaszt, mert „egy ilyen sebre ez túl kicsi"
8. titokban ellenőrzi az Egészségügyi Enciklopédiában, hogy egy felnőtt ember mennyi vért veszíthet anélkül, hogy belehalna (eközben a nő elszalad a gyógyszertárba nagyobb tapaszért)
9. férfiasan túri a sebtapasz felragasztását
10. steaket kér vacsorára, a vörösvértestek képződésének elősegítésére
11. óvatosan felteszi a lábát az asztalra (a nő közben süti a steaket)
12. megállapítja, hogy nem ártana néhány sör a fájdalom csökkentésére
13. ellenőrzi a sebtapaszt, hogy vérzik-e még (közben a nő elszalad sörért a benzinkúthoz)
14. addig piszkálja a sebtapaszt, amíg megint elkezd vérezni a seb
15. a nő fejére olvassa, hogy nem tud rendesen sebet ellátni
16. nehezen lélegzik és jajgat, amikor a nő leszedi a régi és felrakja az új tapaszt
17. megállapítja, hogy sajnos az aznapi teniszezést le kell mondania, de teljesen véletlenül éppen aznap van a TV-ben az Európa Kupadöntő focimeccs (közben a nő pucolja a vérfoltokat a szőnyegről)
18. éjjel többször felkel ellenőrizni, hogy a seb nem fertőződött-e el
19. ezért következő nap fáradt és ideges
20. megkéri a kedves kolléganőjét, hogy kötözze át a sebet, boldogan szívja be a nő együttérzését
21. két órával korábban elmegy a munkahelyéről az orvoshoz, hogy nézze meg, nem fertőződött-e el
22. jobb hangulatban megy este a barátokkal a söröző és a kérdésekre szerényen csak annyit mond: „Semmiség, nem kell törődni vele"

Legújabbkori foglalkozás szótár

Tolvaj - Tulajdonáthelyező és biztonságtechnikai szakember

Újságkihordó - Hírlapterjesztési szakember

Használtruha kereskedő - Second hand shop director

Áruló - Szabadfoglalkozású megélhetési szakember

Gazember - Politikus

Guberáló - Hulladékanyag-hasznosítási magánvállalkozó

Titkárnő - Adminisztrációs irodavezető asszisztens

Rakodó munkás - Árufeltöltő

Utcaseprő - Köztisztasági asszisztens

Eladó - Értékesítési menedzser

Kukás - Hulladék-menedzselési szakreferens

Traktoros - Talajforgató főelőadó

Tanuló - Oktatási alsegéd

Autómosó - Gépjármű optikai karbantartó

Fénymásolós - Dokumentum-multiplikálási koordinátor

Ügynök - Befektetési tanácsadó

Bérgyilkos - Humán menedzser

Rakodó - Transzfertechnikus

Paraszt - Agrármunkás

Pincér - Leveskézbesítő

Kulisszatologató a színházban - Színpadigazgató

Szódás - Szikvíz termékmenedzser

Titkárnő - Dokumentációs és K.V.-előadó

Portás - Entrance controlling manager

Teherfuvarozás - Szállítmányozás

Raktáros - Logisztikai manager

WC-s néni - Anyagcsere-manager

Számítástechnika

Megkérdezik a hajléktalant, mi a véleménye a virtuális szexről.
- A milyen szexről?
Megkérdezik a programozót, mi a véleménye a virtuális szexről.
- A virtuális miről?

Az autópályán hirtelen lefékez egy BMW, erre beleszalad hátulról egy Trabi.
A sofőr ebből csak azt tapasztalja, hogy a BMW műszerfalán a monitoron megjelenik ez a szöveg: „Plug and Play eszköz csatlakoztatva, kívánja telepíteni?"

Windows-szlogenek:

Változtasd a Pentiumodat XT-vé!

Színes bohócruhát a DOS-hoz!

Olyan könnyen kezelhető, hogy csak 3 Mb súgófájlra van szükség!

Multicrashing OS.

A számítógép Windows nélkül olyan, mint a hal kerékpár nélkül.

A holnap hibái már ma!

Duplázd meg a merevlemezed kapacitását: töröld le a Windowst!

Tapasztaltad már, milyen gyors a Windows? Még én sem!

Windows NT: helyezd a pénztárcád az A meghajtóba, és gombnyomásra ürítsd.

A Windows újraindításához üss bele a gépedbe.

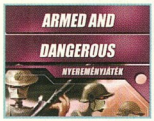
Error #005: A Windows töltődik. Gyere vissza holnap.

Error #152 - nem található a Windows: (V)igyorgás (P)arti (T)ánc

- Mi az abszolút rossz kijelentés a Microsoftnál?
- ???
- Majd ha fagy!

- Brüsszeli rendőrség, miben segíthetek?
- Ó... igen... Éppen az imént dobtak az arcomba egy habos tortát!
- Rendben, uram. Hívta már korábban is a rendőrséget?
- Nem.
- Nos, akkor kérek némi információt Önről, a nyilvántartásunk számára. Neve?
- Bill Gates.
- Lakhelye?
- Egyesült Államok.
- Anyanyelve?
- Angol.
- Rendben. Az Ön rendőrségi azonosítószáma: BP31415927. Kérem, a következő hívásakor erre hivatkozzon. Tehát: azt mondja, hogy egy habos tortát vágtak az arcába?
- Igen. Én csak a belga miniszterelnökkel akartam találkozni, amikor egy ember elvonta a figyelmemet, eközben egy másik eltalált a tortával.
- Már volt egy olyan ügyfél, aki arról panaszkodott, hogy eltalálták egy almatortával. Biztos benne, hogy Önt habos tortával dobták meg?
- Nos, az arcomon mindenfelé fehér hab volt és sehol sem láttam almát, így biztos vagyok benne, hogy habos tortával dobtak meg.
- Korábban meglátogatta már a belga miniszterelnököt?
- Igen.
- És akkor is arcon dobták tortával?
- Nem.
- Hmm... látogatott már meg más miniszterelnököt is a múlt hónapban?
- Igen.
- És, akkor is kapott tortát az arcába?
- Nem.
- Nos... próbáljunk ki másvalamit! Menjen ki az épületből és jöjjön be újra! Várok.
- Egy pillanat... (néhány perc múlva) Oké, visszajöttem!
- Megdobták tortával?
- Természetesen nem!
- Nos, uram, nem tudom, mi okozhatta az első tortát, de úgy néz ki, a dolgok rendesen működnek. A hibajelenséget továbbítom az illetékesekhez. Ha még egyszer előfordulna a probléma, kérem, jegyezze fel a az esemény pontos körülményeit és hívjon bennünket újra. Köszönjük, hogy a brüsszeli rendőrséget hívta!

JÁTÉKSZELVÉNYEK



2003. december 1. - Kiadják a Robin Hood: Defender of the Crown 1.02 javítást.

2003. december 2. - Megjelenik a Wars and Warriors: Joan of Arc és a Battle Mages játszható demója.

2003. december 3. - Kiadják a Il2 Sturmovik: Forgotten Battles 1.21 javítást, megjelenik az Airport Tycoon 3 játszható demója.

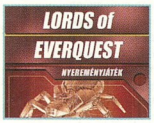
2003. december 4. - Kiadják a Street Legal Racing: Redline 2.1.8 javítást, és a Breed újabb játszható demóját. Aranylemezre kerül a One Must Fall: Battlegrounds.

2003. december 5. - Kiadják a Spellforce: The Order of Dawn 1.03 javítást, az Unreal II XMP /multiplayer kiegészítés/, és a Broken Sword: The Sleeping Dragon játszható demóját.

2003. december 6. - Nem hivatalos forrásokból olyan információ került napvilágra, hogy titokban már elkezdték a Civilization IV fejlesztését.

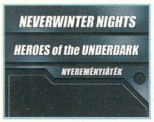
2003. december 7. - A Game Factory UA bejelenti, hogy Kombat címen egy II. Világháborús stratégia fejlesztésén munkálkodnak.

2003. december 8. - Megjelenik a Firestarter játszható demója, és javítások a következő játékokhoz: Heaven&Hell, Beyond Good & Evil, Star Wars: Knights of the Old Republic.



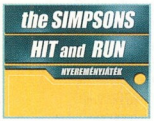
2003. december 9. - Kiadják a Postal 2 többjátékos változatának játszható demóját, és megjelenik javítás a következő játékokhoz: Warrior Kings: Battles, Halo, Rainbow Six 3: Raven Shield. Letölthetővé válik az Unreal 2 XMP, az Unreal 2 ingyenes többjátékos kiegészítése.

2003. december 10. - A THQ és a Relic Entertainment bejelenti, hogy készül a Warhammer 40,000: Dawn of War, mely a Warhammer univerzumon alapuló valósidejű stratégia lesz.



2003. december 11. - Megjelenik javítás a következő játékokhoz: Gladiator: Sword of Vengeance, Chaser, Europa Universalis II, Prince of Qin, Deer Hunter 2004.

2003. december 12. - A Larian Studio bejelenti, hogy az eddig Riftrunner néven készülő játékukat átkeresztelték, a program Beyond Divinity néven kerül a boltok polcaira. Kiadják a Squad Assault játszható demóját.



2003. december 15. - Kiadnak javítást a következő játékokhoz: Halo, Command & Conquer Generals: Zero Hour, Chrome, Neverwinter Nights, Live for Speed.

2003. december 16. - Az Illusion Softworks megerősíti, hogy dolgoznak a Mafia második részén, és hogy teljes legyen az öröm, az Eidos bejelenti, hogy készül a Hitman 3.

2003. december 17. - Mindenki számára elérhetővé válik az Armed & Dangerous játszható demója. Megjelenik a Railroad Tycoon 3 1.03 javítás.

2003. december 18. - Kiadnak javítást a következő játékokhoz: Knightshift, Prince of Qin, Silent Storm, The Lord of the Rings: The War of the Ring.

2003. december 19. - Kiadnak javítást a következő játékokhoz: UFO: Aftermath, Victoria, Rainbow Six 3: Raven Shield, Warcraft III.

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2003/11-12

Képkitaláló játék
Dávid Ádám, Nagyoroszi
Szidicsle Palik, Budapest

Lord of the Rings - Díszdobozos LOTR 2
Kalmár Géza - Budapest

Lord of the Rings - 2 db mozijegy
Lukátsy Katalin, Budapest
Vékony Csaba, Kerepes
Kovács Edina, Budapest
Csala Zsoltán, Budapest
Mákos Gábor, Budapest

Konami ajándékcsomag
Tóth Szabolcs, Jászberény

UFO: Aftermath
Toszak Éva, Szarvas
Párdi Mihály, Kunhegyes
Jókai Balázs, Budapest

Commandos 3
Kazinczy Mihály, Kaposvár
Tóth Judit, Budapest
Berendi Zoltán, Budapest

Judge Dredd
Domonkos László, Veszprém
Szabó Gergő, Monor
Nános Imre, Budapest

Prince of Persia
Fazekas Zoltán, Budapest
Bogyó Gábor, Szolnok
Debreceni Attila, Budapest

Call of Duty
Lengyel Levente, Jászberény
Hadnagy Róbert, Budapest
Tóth Imre, Budapest

Yager
Tolnai Sándor, Seregélyes
Lénárt János, Siófok
Körös János, Budapest

Mace Griffin Bounty Hunter
Nagy István, Debrecen
Lónyai, Imre, Budapest
Kovács Zoltán, Budapest

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Michaleczky Péter
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

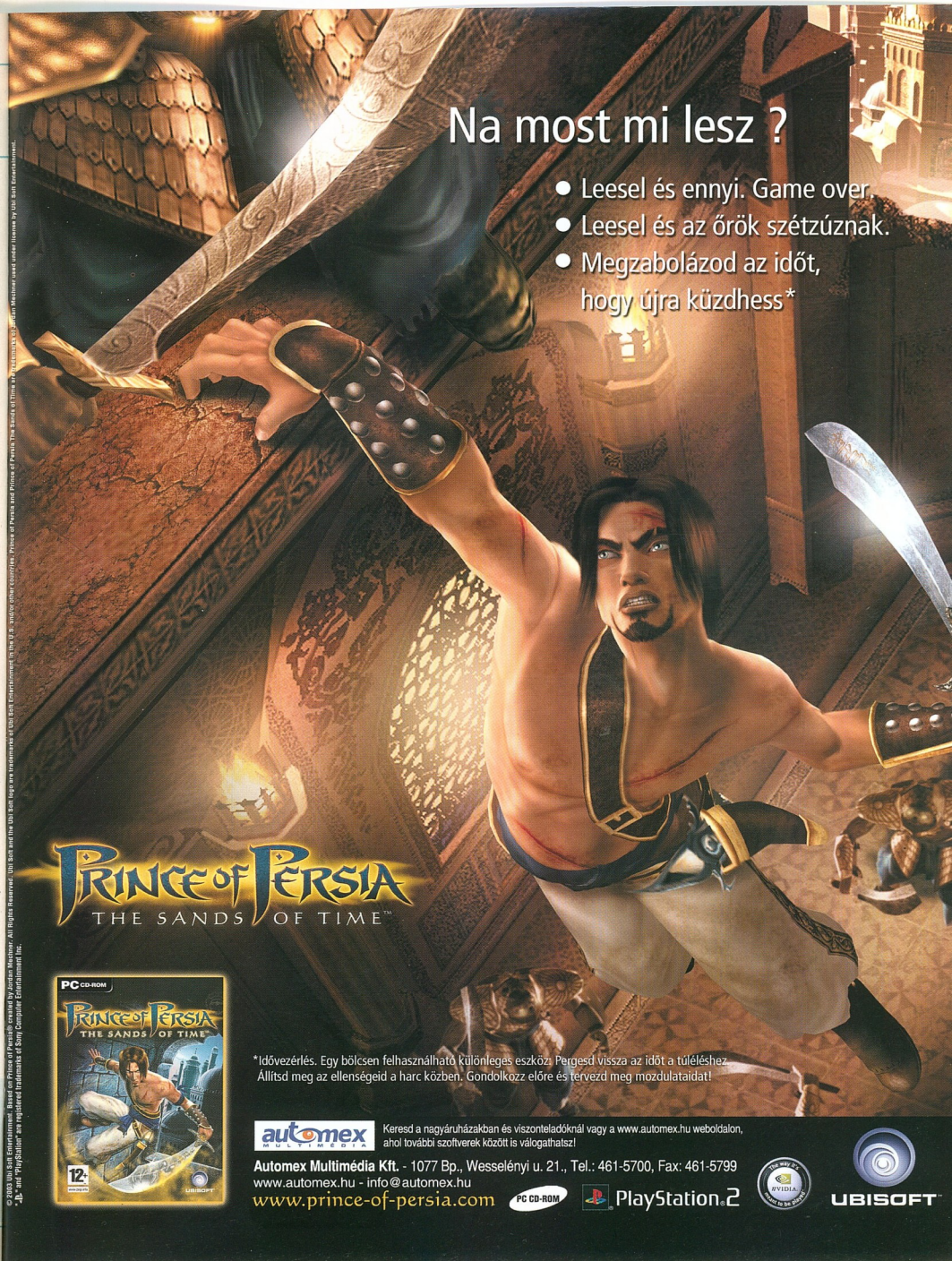
Montírozás és nyomás: ADOC Interprint Kft.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

A PC.GAMES KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKA - THE PARTNERS

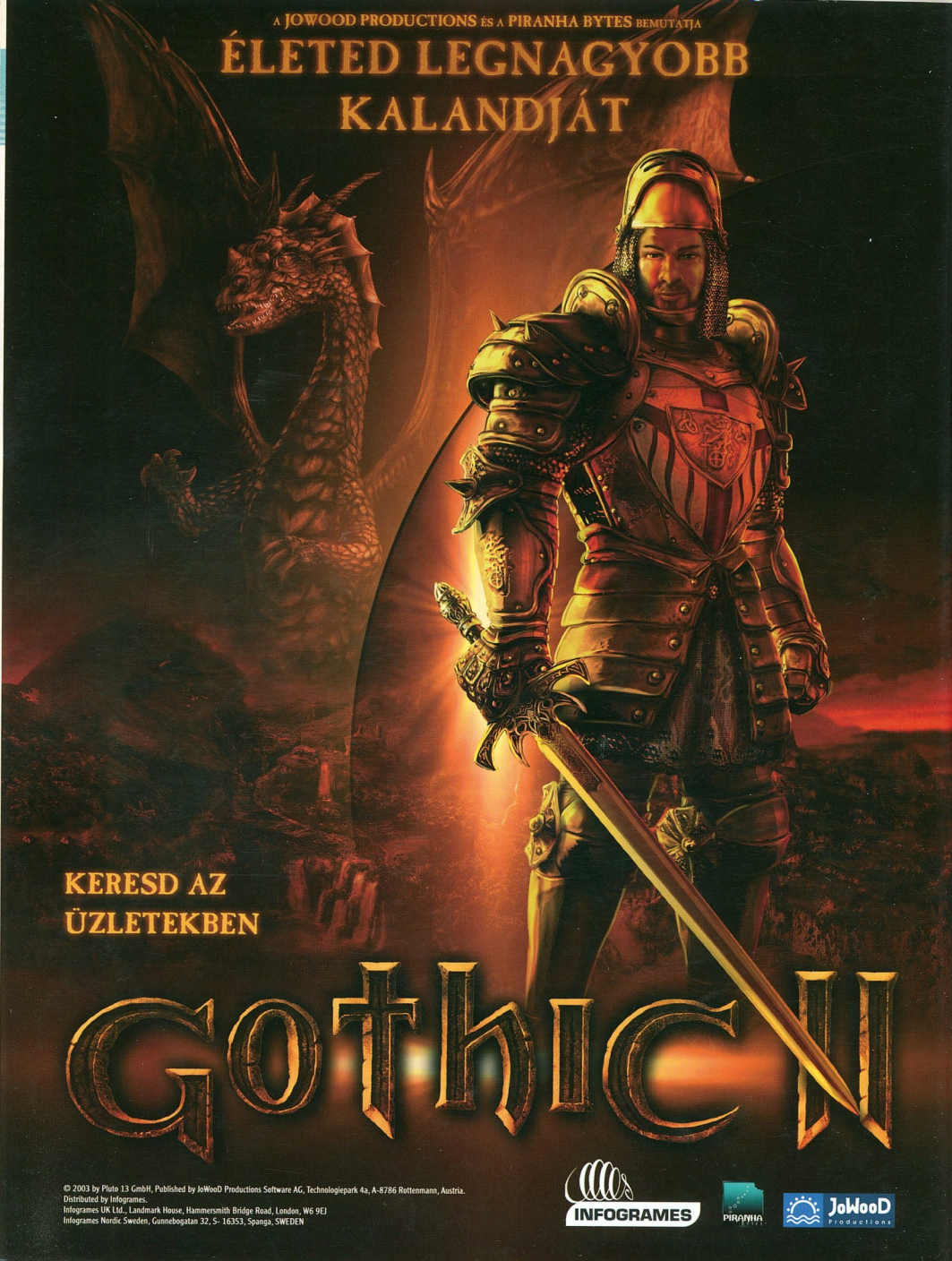
Szereted a Sims világát, de már meguntad a házépítgetést, és igazi karrierre vágysz? Nem akarsz a házimunkával bíbelődni, mert szemét gyűjtögetés helyett inkább egy jól menő céget irányítanál? Akkor csak rád vár a The Partners! Több mint húsz ügyvéd várja, hogy új cégvezetőként átvedd, és felvirágoztasd a céget. Egy céget, ahol szerelmek szövődnek, intrikák, és féltékenység fűszerezik meg a dolgos hétköznapokat. A játékot játszva úgy érzed majd, mintha egy tévésorozatba csöppentél volna, de az irányítás itt a Te kezedben van!

A lap 2004 március 12-én jelenik meg.


Na most mi lesz ?
• Leesel és ennyi. Game over.
• Leesel és az őrök szétzúznak.
• Megzabolázod az időt, hogy újra küzdhess*
PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME™
PC CD-ROM
PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME
12+
UBISOFT
*Idővezérlés. Egy bölcsen felhasználható különleges eszköz. Pergesd vissza az időt a túléléshez. Állítsd meg az ellenségeid a harc közben. Gondolkozz előre és tervezd meg mozdulataidat!
automex MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Multimédia Kft. - 1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu
www.prince-of-persia.com
PC CD-ROM
PlayStation.2
UBISOFT
© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

A JOWOOD PRODUCTIONS ÉS A PIRANHA BYTES BEMUTATJA

ÉLETED LEGNAGYOBB KALANDJÁT



KERESD AZ ÜZLETEKBEN

GothicII

© 2003 by Pluto 13 GmbH, Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Distributed by Infogrames.
Infogrames UK Ltd., Landmark House, Hammersmith Bridge Road, London, W6 9EJ
Infogrames Nordic Sweden, Gunnebogatan 32, S- 16353, Spanga, SWEDEN

INFOGRAMES PIRANHA BYTES JoWooD Productions